Carmageddon TDR 2000 - bolji nego ikada

THe GaMeR

Cena 95 dinara 4.5 KM

09:00

broj 23 godina 3
www. gamer.co.yu

Igra meseca: Homeworld: Cataclysm

200 ulaznica za HollowMana

Madden 2001
Odyssey: The Search for Ulysses
Arcatera
Search&Rescue 2
The Sims: Livin' Large
Sydney 2000
Age of Empires 2: The Conquerors

Spiderman
Tenchu 2
Chrono Cross
Countdown Vampires
TOCA 3 World Touring Car
Parasite Eve 2

ATI Radeon 256
Test najnovijih grafičkih karti
XWave MP3 Player
Zvučnici za svačiji džep
a tek i monitori ...

CD ROM Klub EXTREME ΠΛΑΤΩ

Extreme PLATO, Knjižara Plato, Akademski Plato 1, telefon: 011/185 671, 063/24 25 24, radno vreme 09-24 h, nedeljom 12-24 h,
Extreme PLATO II, Hala Pionir, ulaz B, telefon: 011/754 945 radno vreme: 10-18 h, subotom 10-18 h

DVD VIDEO

DTS DIGITAL OUT

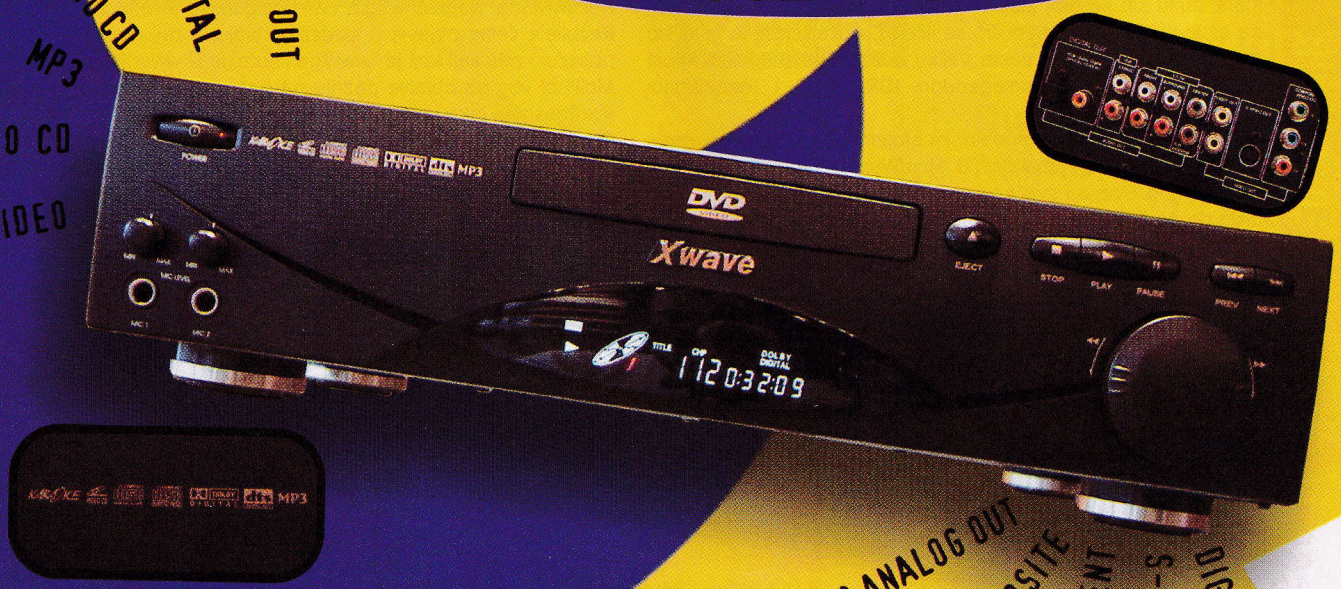
DOLBY DIGITAL

AUDIO CD

MP3

VIDEO CD

DVD VIDEO



6 CHANEL (5.1 CH) ANALOG OUT

VIDEO OUT COMPOSITE

VIDEO OUT COMPONENT

S-VIDEO OUT

DIGITAL OUT (COAX & OPTICAL)

5.1 CHANEL SPEAKER SYSTEM

JAZZ SPEAKER

FOR DOLBY DIGITAL 5.1 SYSTEM

J-9902

6 CHANEL IN

5 SATELITE + SOOBWOFER

2000 W

PIN COMPUTERS

VLADIKE ĆIRIĆA 9
NOVI SAD
TEL.:021/493 300
FAX:493 145

NT SOFT

MAKEDONSKA 24
BEOGRAD
TEL.FAX: 011/3031 303

POSETITE NAS NA SAJMU TENIKE U BEOGRADU 19-23. 8. 2000

maloprodaja: MILLENIUM, Dimitrija Tucovića 3/35 (severna tribina stadiona Vojvodine) Novi Sad tel.: 021/ 616 975

uvodnik

Posle jednog zanimljivog i burnog meseca nailazi, naravno, zatišje pred buru (Nova Godina i Božić). Ovaj mesec stiglo je dosta igara samo što se broj zaista kvalitetnih naslova može nabrojati na prste jedne ruke, barem što se tiče PC-a. Najsmešnije je to što smo po prvi put imali veoma veliku dilemu: šta proglasiti igrom meseca? Tu je bio Carmageddon TDR 2000 i HomeWorld: Cataclysm.

Sony je zastupljen sa standardnim brojem igara i naravno vama omiljenom Loading rubrikom. O HardWare-u ne treba da vam pričam puno. Svega i svačega naći ćete tu.

Čisto da ne bi zaboravili da vam napomenemo da polako ali sigurno ulazimo u treću godinu druženja. Vama naravno hvala za čestitke i pozdrave. Za sledeći broj spremamo vam veliko iznenađenje ali ... o tom potom.

U ovom broju obratite pažnju na rezultate nagradne igre iz prethodnog broja a koja se tiče bioskopskih karata za projekciju HollowMana. Nagradna igra List Computersa je privedena kraju. Rezultate ćemo objaviti u sledećem broju, a oni nestrpljivi neka posećuju naš sajt koji je www.gamer.co.yu ili www.list.co.yu .

Molili bi vas da obratite pažnju na našu novu adresu pri slanju kako pisama tako i nagradne ankete.

Pisma pristigla na staru adresu se neće uzimati u obzir jer mi, jelte nismo na toj adresi (btw a i telefon je promenjen za one sa jeftinijim ulaznicama)!!

Opustite se i uživajte!

THE GAME®

sadržaj

rubrike

4. . . . . Uvodnik
5. . . . . Nagradna igra
6.-7. . . . Ako niste znali
8.-9. . . . WWW iliti Web
10. . . . . Intervju
12-13. . . GM kutak
14. . . . . Šalu na stranu...
16.-17. . . Važne sitnice
18.-19. . . Male tajne
20.-25. . . Na zapadu nešto novo
26. . . . . HollowMan
27. . . . . DVD
28.-29. . . Pisma čitalaca
30.-31. . . Multiplayer
32. . . . . Iznogud
32. . . . . Gamer Vesti
50.-51. . . Poster: GP3
73.-75. . . Loading

opisi

PC:

33. . . . . Microsoft Golf 2000
34. . . . . NASCAR Heat
37. . . . . Ka'Roo
38. . . . . Madden 2001
39. . . . . Bedrock Bowling
40. . . . . Search&Rescue 2
42.- 43. . RETRO: Jedi Knight
44.- 45. . Arcatera
46.- 48. . IGRA MESECA: HomeWorld: Cataclysm
53. . . . . Traffic Giant
54. . . . . F1 World Grand Prix
55. . . . . Hot Chicks 'n' GearSticks
57. . . . . The Sims: Livin' Large
58. . . . . Sydney 2000
59. . . . . Animorph
60. . . . . CueClub & Maximum Pool
61. . . . . The Return of The Incredible Machine: Contraptions
62. . . . . Odyssey: The Search for Ulysses
65. . . . . Age of Empires 2: The Conquerors
66.-68. . . Carmageddon TDR2000

Sega Dreamcast:

63. . . . . Crazy TAXI

Sony PlayStation:

70. . . . . Parasite Eve 2
72. . . . . Tenchu 2
76. . . . . Crono Cros
77. . . . . Spiderman
80. . . . . Contdown Vampires
81. . . . . TOCA 3 World Touring Car

hardware

83. . . . . Iiyama Vision Master Pro510
83. . . . . XWave
84. . . . . ATI Radeon
85. . . . . Optika vs. Mehanika
86. . . . . SOYO K7VIA
88. . . . . ASUS CUSL2
90.- 91. . 3*2.1+1*4.1=10.4
92. -93. . nVidia na 100 načina
95. . . . . CTX 10x DVD
95. . . . . Hansol 910A
96. . . . . Dva JoyPada
97. . . . . Saitek Cyborg Stick 2000
97. . . . . Canon PowerShot Pro70
98. . . . . Sony Mavica FD-85

index oglašivača

2. . . . . **Extreme PLato**
99. . . . . **PC Centar**
100. . . . . **List Computers**
3. . . . . PiN Computers
11. . . . . ComputerLand
15. . . . . ComTrade
18. . . . . Klan RUR
21. . . . . MasterCD
24. . . . . GLSoft
28. . . . . Igraonica
33. . . . . SCNet
35. . . . . DigiTech
36. . . . . Extreme 3D
39. . . . . Internet Krstarica
41. . . . . ESPRO
49. . . . . TDI
49. . . . . Byte 021
49. . . . . Delta Video
52. . . . . Cybersoft
55. . . . . Vea Comp
56. . . . . ExSBS
59. . . . . PreCiz
64. . . . . BeoPolis
69. . . . . SBS
71. . . . . Cedeteka MK
77. . . . . SHINE
78.-79. . . . SPRING
81. . . . . Pegaz Computers
82. . . . . List Computers
85. . . . . MP3 CD Klub
87. . . . . OuterSpace
89. . . . . DLink
94. . . . . Pakom
95. . . . . PCTV

Igra Meseca: HomeWorld: Cataclysm

Carmageddon TDR2000

ATI Radeon

09:00

propozicije

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja časopisa)
2. Obavezno popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do dvadesetog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Vrtlarska 7b, 11080 Beograd
5. Nagrade možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. Onog trenutka kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

PC

1. Kompjuterski sto VeA Comp 011/186-355

2.1. 3 CD-a
2.2. 2 CD-a
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
CyberSoft
011/648-813

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD
023/38-715

4.1. 2 CD-a
4.2. 2 CD-a
4.3. 1 CD
PreCiz
011/422-545

5.1. Genius
MaxFire G07

6.2. 1 CD
6.3. 1 CD
5.4. 1 CD
5.5. 1 CD
5.6. 1 CD
GL Soft
011/423-700

6.1. 2 CD-a
6.2. 2 CD-a
6.3. 1 CD
MaxMedia
011/3343-934

7.1. 1 CD sa MP3
7.2. 1 CD sa MP3
7.3. 1 CD sa MP3
izborom
MP3 Klub
011/3228-546

PlayStation

1.1. DualShock JoyStick
1.2. Memorijska kartica
1.3. Snimanje 2 CD-a po izboru
1.4. Šolja

SPRING
011/311-5342

2.1. Kontroler
2.2. 1 CD
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
7.5. 1 CD
7.6. 1 CD
GL Soft
011/423-700

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD
023/38-715

4. 2 CD-a
Citadel
011/451-160

redakcija

RADNO VREME:
Radnim danom od 11-17 h.
Subotom i Nedeljom NE RADIMO

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Zoran Škobić
Bojan Nešić
Ilir Gaši
Miloš Stamenković
Marko Šubarić

Saradnici u ovom broju:
Marko Cilić
Aleksandar Vuletić
Adrijano Brišček
Ranko Trifković
Mihailo Rakić

Slobodan Mitrović
Milan Đukić
Petar Barišić
Nemanja Jevtić

Marketing:
Kosta Todosijević
011/316-1835

Štamparija:
GrafoMarket

Telefon redakcije:
011/316-1835

Adresa:
The Gamer
Vrtlarska 7b
11080 Beograd

pretplata

Pretplata na časopis THe GaMe® iznosi (od 20.8.2000):

za 6 brojeva 475 Din
za 12 brojeva 950 Din

Uplatiti željeni iznos na žiro račun br. 40812-685-7-446456

Poslati na adresu Gamera original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer

www.gamer.co.yu

- Svakodnevne vesti
- Forum
- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila informacija o i iz časopisa The GaMe® koje možete naći u bilo koje doba dana i noći.

PC Top Lista

1. GP3
2. SYDNEY 2000
3. CARMAGEDDON TDR 2000
4. HEAVY METAL FAKK 2
5. DEUS EX
6. AGE OF EMPIRES II - THE CONQUERORS
7. TARZAN - ACTION GAME
8. SHOGUN - TOTAL WAR
9. NOX
10. RALLY CHAMPIONSHIP

Listu smo dobili iz CD-ROM kluba: Extreme Plato

Sony PlayStation Top Lista

1. Sydney 2000
2. Tenis 2000
3. Parasite Eve2
4. CountDown Vampire
5. Spiderman
6. Wininng Eleven
7. Rayman 2
8. Siphon Filter 2
9. Tenchu 2
10. Moto Racer III

Listu smo dobili iz CD-ROM kluba: SPRING

rezultati nagradne igre iz prethodnog broja

PC:

1. Nagrada:
100x2 ulaznice za HollowMan-a:
Dobitnike možete pročitati na 23 str.

2.1. Nagrada:
3 CD-a od 3S-a
Darko Kukić
Kikinda

2.2. Nagrada:
2 CD-a od 3S-a
Dario Maleš
Beograd

2.3. Nagrada:
1 CD od 3S-a
Srećko Milosavljević
Despotovac

2.4. Nagrada:
1 CD od 3S-a
Dragoslav Popović
Beograd

3.1. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Pongo Ištvan
Novi Sad

3.2. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Vladislav Nikolić
Beograd

3.3. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Miroslav Malečić
Stara Pazova

3.4. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Milan Bogojević
Smederevo

3.5. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Vladimir Topalović
Beograd

4.1. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Barta Čaba
Bečej

4.2. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Igor Mijučić
Novi Sad

4.3. Nagrada:
1 CD od Preciz-a
Đorđe Jelisavac
Beograd

6.1. nagrada:
Genius Maxfire
G-07 od GL soft-a
Mladen Stefanović
Beograd

6.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Srđan Malić
Novi Sad

6.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Marko Veljković
Beograd

6.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Žarko Vojvodić
Subotica

6.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Vladimir Čikoš
Zrenjanin

6.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Marko Prokić
Beograd

7.1. Nagrada:
2 CD-a od MaxMedia-e
Emir Imamović
Kruševac

7.2. Nagrada:
2 CD-a od MaxMedia-e
Nemanja Mrkić
Beograd

7.3. Nagrada:
1 CD od MaxMedia-e
Milan Maksimović
Bečej

8.1. Nagrada:
1 MP3 izbor od
MP3 KLUBA
Milutin Maksimović
Novi Sad

8.2. Nagrada:
1 MP3 izbor od
MP3 KLUBA
Boris Ribarić
Beograd

8.3. Nagrada:
1 MP3 izbor od
MP3 KLUBA
Marko Mladenović
Beograd

Sony PlayStation:

1.1. Nagrada:
Dualshock joystick
Slobodanka Denić
Beograd

1.2. Nagrada:
Memorijska kartica od SPRING-a
Veljko Nikolić
Šabac

1.3. Nagrada: Snimanje 2 CD-a po izboru od SPRING-a
Katrin Govlja
Šid

1.4. nagrada:
Sony PS Šolja
Vujić Dušan
Beograd

2.1. nagrada:
kontroler od GL soft-a
Blagić Slaven
Beograd

2.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Čaba Nađ
Subotica

2.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Bijelonić Vedran
Beograd

2.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Stanko Marić
Zmajevo

2.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Knežević Vladimir
Smederevo

2.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Nikola Jovanović
Zemun

3.1. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Radivojević Biljana
Beograd

3.2. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Filip Todorović
Beograd

3.3. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Dejan Kamber
Obrenovac

3.4. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Mario Delić
Vršac

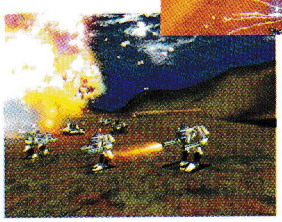
3.5. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Dejan Denić
Beograd

4.Nagrada:
2 CD-A OD CITADEL
Marija Milutinović
Beograd

Priredio: Marko Šubarić

Dva nova FPS-a

Crytek Studios najavio je izlazak dva nova FPS-a zasnovana na njihovom sopstvenom engineu pod nazivom „CryENGINE". Igre će se zvati **Engalus** i **X-Isle** i biće rađene u verziji za PC i za „konzole nove generacije". **Engalus** će biti mračna mešavina akcije i RPG-a u SF fazonu. Vi ste Jordain, atentator, plaćenik, odmetnik, heroj u priči o ljubavi, izdaji, avanturi i korupciji. Igra će prema rečima programera postaviti nove standarde po pitanju grafike i detalja uopšte. Koliko će se to obistiniti ostaje da vidimo, mada sa ova dva screenshoota rađena u CryENGINE-u vidimo da ova priča nije bez osnova.



X-Isle u žanr FPS-a unosi dosta elemenata strategije (ovo treba videti). U veoma detaljnom i živopisnom okruženju boricete se protiv, koga drugog, do vanzemaljaca. Vanzemaljci koji su po konstituciji veoma slični našim dinosaurusima, su na Zemlji ponovo stvorili svoje davno preminule rođake. Zamislite situaciju: modernom tehnologijom vodite rat protiv vanzemaljaca u nekoj ogromnoj šumi, a svuda oko vas lunjaju ogromni dinosaurusi sa kojima se nikad nije šaliti. Igra po prvim screenovima zaista izgleda fenomenalno. Oba ostvarenja treba sačekati još dobrih godinu dana, ali izgleda da su vredne čekanja. Koliko je engine dobar, govori i podatak da su neke kompanije tražile da ga upotrebe u novom programu za 3D benchmark.

EPIC i nVidia to su srca dva ...

Čestitamo! Novi ljubavni par u igračkoj industriji su *Epic* i *nVidia*. Naime, kako je većina igara koje su koristile **Unreal** engine imala problema sa svim karticama osim Voodooa, *nVidia* i *Epic* su sklopili jedan ugovor kojim bi takvi problemi trebalo da se reše. Ili možda samo želimo *3Dfx*-u da zavrnemo šiju... Kako god bilo, *nVidia* će od sada rane verzije hardwarea dostavljati *Epicu*, a ovi će zauzvrat razraditi **Unreal/UT** engine i prilagoditi ga za *nVidia* čipove, prvenstveno za GeForce i GF2. *Epic* je već odabrao DirectX 8 kao svoj budući API, a to znači da se Glide i definitivno seli u istoriju.

Ground Control: Dark Conspiracy

Sierra nas obaveštava da planira da izda expansion pack za **Ground Control** pod imenom **Dark Conspiracy**. Mission pack će uraditi *High-Voltage Software* u saradnji sa originalnim razvojnim timom *Massive Entertainmenta*. Pack sadrži petnaest novih singleplayer misija, nova okruženja i terene, nove jedinice i nove vrste oružja. Naravno, ne treba zaboraviti ni multiplayer sa novim mapama i modovima. Igra je najavljena za novembar, i u vezi s tim pojavili su se i najnoviji screenshootovi na Internetu.

Veći ... ili možda brži?

Ako je procesor srce računara, onda je hard disk svakako njegov želudac. Sigurno jedna od najbitnijih komponenti u računaru jer na njemu čuvamo svoje podatke. Konstatno raste njihov kapacitet, brzina i kvalitet i već smo na to navikli, ali sledeća vest svakako je zanimljiva.

Maxtor je konačno pri kraju projekta dizajniranja nove serije hard diskova. Novi disk će nositi naziv DiamondMax 80 i vrteće se na 5400 o/min. Ono zbog čega ova vest jeste vest, je to da ovaj hard ima veličinu od neverovatnih 20 GB po jednoj ploči. Kako ih ima četiri dolazimo do veličine harda od 80 GB! Ovaj disk je trenutno svetski rekorder po veličini, a i same specifikacije deluju prilično dobro, mada kruže neke priče da to sve i nije baš onako kako su u *Maxtoru* očekivali.

Kada smo već kod diskova takođe moramo spomenuti i novu generaciju diskova koji nam dolaze iz kompanije *Seagate*, a radni naziv joj je Baracuda III. Ovaj disk je svakako ponos kompanije jer se u njemu ogleda svo višegodišnje iskustvo kompanije skupljeno u radu sa HDD-ovima. Disk se vrti na 7200 o/min, a u sebi ima ugrađenu novu (treću) generaciju FDB (Fluid Dynamic Bearing) motora koji doprinose smanjenju vibracija i dugotrajnijem radu. Novina je i novi procesor na 80MHz koji bi trebalo da daje 20-30% bolje rezultate procesorske brzine diska. Vreme pristupa mu je 8.9 ms, buffer veličine 2 MB, i zadovoljava ATA100 specifikaciju.

DDR ili QDR?

DDR čipsetovi su gotovo tu, a počela je i prodaja prvih DDR modula. Prvi proizvođač koji je krenuo sa prodajom ovih modula je *Cruical* i za sada se u prodaji mogu naći samo moduli od 64 MB. Modul koji je u prodaji ima naziv PC2100 DDR SDRAM, radi na 266MHz, a cena mu je $89.99.

Dobro SDRAM, dobro DDR SDRAM, ali šta je sad QDR? To je buduća memorija... *Micron*, *Cypress* i *IDT* su najavili proizvodnju memorijskih modula za ovaj tip memorije. Memorija radi na 167MHz (333 efektivno). Memorija na istom taktu može da čita i zapisuje i zato ima naziv quad-data-rate. Izrađuje se u 0.15 mikronskoj tehnologiji.

I opet Lara?

Tomb Raider 5. Pun naziv: Tomb **Raider Chronicles**. Igra naravno dolazi iz *Eidosa* i najavljena je za novembar ove godine. TR fanovi verovatno su već upoznati sa ovim podacima, ali evo i nekoliko novosti. Kao prvo već smo upoznati sa činjenicom da se radi u poznatom nam engineu i da nekih bitnijih promena po pitanju izgleda same igre neće biti. Ono što nas sve zanima je pitanje: „Dokle ljudi, zaboga?" Odgovor na pitanje dali su sami programeri: „Neeema višeeeee...". Radi se zapravo o tome da je **TR Chronicles** poslednji nastavak u nizu i više se nastavaka neće raditi, tačnije ne na ovaj način. Radnja **TR 5** događa se nedelju dana posle **TR 4** nastavka i priča će konačno imati fin, lep, i što je najbitnije konačan kraj. Po rečima programera, ovaj nastavak je zapravo i pravljen da se stavi tačka na poznati nam izgled igre. Posle **TR 5** programeri će sesti i napraviti potpuno novi engine, jednostavno krenuće od nule i napraviti zaista bitne izmene i osveženja. I to da vidimo... Dakle, **TR 5** će imati malo toga novog, a jedna od tih stvari je i par novih outfita Lare Croft koje možete videti na prisutnim screenovima.

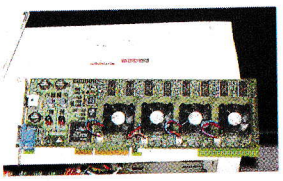
Novost koja će svakako obradovati one najfanatičnije je i *Tomb Raider Level Editor* koji se dobija uz **TR 5.** Za pravljenje svojih nivoa treba puno strpljenja i znanja pa ko voli - nek' izvoli.

3dfx ne spava?

Nakon zaista puno vremena, konačno je počela i prodaja V5 4500 kartica u Americi. Cena im je oko 150$, što i nije tako malo. Glavni konkurent ovoj kartici svakako je GF2 MX, koji smo opisivali u prošlom broju. Koliko će V5 4500 biti dobar ili loš, ostaje da vidimo kada se obave prvi testovi...

Najjači model *3Dfx*-a V5 6000 prikazan je iza zatvorenih vrata ovogodišnjeg ECTS sajma. Kartica košta oko 1500 DEM, i treba da se nađe u prodaji početkom novembra. Ako i izdvojite neverovatnih 1500 maraka za karticu, postoji mogućnost da ona jednostavno ne stane u vaše midi-tower kućište. Kartica zaista izgleda monstruozno, a kakve će rezultate davati, videćemo. Pitam se šta bi bilo kada bi *nVidia* napravila karticu sa četiri GF2 Ultra čipa i 128 MB RAM-a... uh!

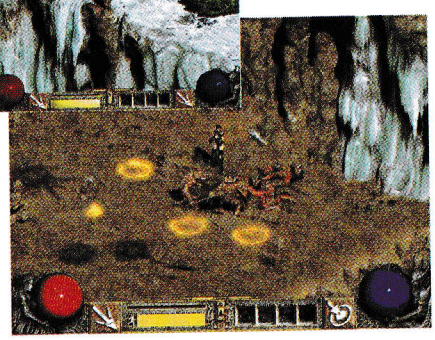
Da *3Dfx* zaista ima problema svedoči i vest da se ova firma odlučila da posle dugo vremena



ponovo počne sa prodajom čipova nezavisnim proizvođačima. Ovo deluje kao ono „davljenik se i za slamku hvata, a *3Dfx* i za nezavisne firme i firmice". Bilo kako bilo, iz *3Dfx*-a tvrde da se kartice nekih proizvođača mogu naći u prodaji već za oko tri meseca, dok neki postavljaju pitanje ko je lud da uloži veliku sumu novca u VSA-100 čip pored toliko drugih.

Diablo II Expansion CD

Igra koja je do nedavno bila najprodavanija u ovoj godini (prvo mesto joj je u Americi preuzeo **Age of Empires II** mission pack) dobiće svoj expansion pack pod nazivom **Diablo II Expansion: Lord of Destruction**. Radnja ovog nastavka dešava se odmah po završetku originalne igre. Priča se vrti oko Diablovog brata Baala. Posle smrti Diabla on beži u Barbarian Northlands u potrazi za Worldstoneom. Vi ne znate tačno šta je Worldstone, ali znate da ako ga želi Baal - on mora biti moćan.



Iako uz expansion pack naravno dobijate nove vrste oružja, iteme, nivoe i sve što ide u jedan lepo urađeni e-pack, najinteresantnija stvar su dve nove klase: Assassin i Druid. Assassin je uz Barbariana jedina koja može da se bori sa dva oružja (namerno sam rekao „jedina"). Ono što posebno oduševljava kod nje su njene specijalne kandže, kojima seče Baalove demone u paramparčad. Iako nije ni upola snažna kao Barbarian, kada dođe do gužve dobro se snalazi. Njene veštine se sastoje od borilačkih veština, zamki, tzv. „shadow disciplines".

Druid je dobra mešavina ratnika i maga, koji je inače i najviši lik u igri. U njegove veštine spadaju: creature summoning, elemental magic, i shape shifting u čoveka-vuka, čoveka-medveda, i čoveka-pticu (vukodlaka, medvedodlaka i ptico-pera ?:))

Ono što se posebno ističe je dodatak, kako kažu, brand-new ultra-rare special itema za svaku klasu.

NHL 2001 samo što nije

NHL 2001 nam kuca na vrata. U stvari, tačan datum izlaska je 26. septembar 2000., tako da je u trenutku dok ovo čitate igra je verovatno već izašla. U svakom slučaju evo par screenshotova iz kojih se vidi da i pri bljutavoj rezoluciji od 640x480 **NHL 2001** izgleda sjajno.

Colin McRae Rally 2 za PC!

Iz *Codemastersa* su javili Amerima da će im Dan zahvalnosti biti još malo uzbudljiviji nego inače. Naime na taj dan, izlazi, rekao bih konačno, **Colin McRae 2** za PC. Znači treba se strpiti samo još malo, i onda - navali narode! Imaćete priliku da probate novi Ford Focus i još šest drugih kola na stazama koje se protežu od Grčke do Indonezije. A da, evo i par screeshootova čisto da vam pođe voda na usta.

Matrox novi drajveri

Da ne bude da ne mislimo na korisnike *Matroxovih* proizvoda evo i sledeće informacije. *Matrox* je izbacio nove drajvere za njihove kartice Millennium G200, Millennium G400 i Millennium G450, za Win9x, NT4, Win 2000 i Win ME. Ovo nisu beta drajveri i sertifikovani su od strane WHQL-a, tako da nema opasnosti od nekih problema.

C&C Red Alert 2

Zvanično obaveštenje: **Command & Conquer Red Alert 2** izlazi do kraja oktobra.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn...

.... has gone gold!!! Znači, štampa seeeee... I za ovu igru važi isto što i za **NHL 2001**, dakle, dok vi ovo čitate najočekivanji RPG je već u prodaji.

Shadows of Amn je poslednje poglavlje mitske priče iz prvog dela mnogima omiljene igre. Igra je razvijena od strane kompanije *BioWare*, dakle kompanije koja je radila **Baldur's Gate**. U igri ćete sresti oko stotinu raznih stvorenja i imaćete mogućnost da koristite preko 130 magija!!! Naravno tu su i mnogobrojni novi itemi, uključujući i legendarne Holy Avenger i The Venerated Staff of the Magi. Što se tiče enginea, u pitanju je poboljšani engine iz **BG** koji podržava rezolucije do 800x600 i sve 3D karte, mada one nisu neophodne da biste uživali u svetu **BG 2**. Još jedna novina je i ta da ćete ceo interfejs moći da sklonite sa ekrana i igrate se u potpunom full screen modu.

Šta nas čeka

Evo i kraćeg spiska igara koje nas očekuju u sledećim danima:

RB6: Covert Ops Essentials	09/21/00
Star Trek: Elite Force	09/21/00
Starship Troopers	09/21/00
Midtown Madness 2	09/22/00
Test Drive Rally Masters	09/26/00
F-18 Hornet	10/06/00
Combat Flight Sim 2	10/13/00
Zeus: Master of Olympus	10/18/00
FIFA 2001	10/24/00
Sacrifice	10/27/00
Tribes 2	10/28/00
Gunman	10/31/00

I još mnogo toga...

Turnir u Koreji

U toku sledećeg meseca u Koreji se održava jedan od najvećih LAN turnira ikada orhanizovanih. Fond nagrada je neverovatnih 300.000$, što nam govori da igranje igara više nije igra (things that make you go... hm). Turnir se vrši u dve etape: prvo se vrše kvalifikacije u svim zemljama koje učestvuju na turniru, a zatim pobednici idu na završni turnir u Koreji koji traje u periodu od 7. do 15. oktobra. Na turniru se takmiče igrači u jednoj od 4 željene igre: **Age of Empires 2, FIFA 2000, StarCraft: Brood War** i naravno **Q3 Arena**. Što se tiče **Q3 Arene** evo kako će se rapodeliti nagrade: 1st: $25,000, 2nd: $15,000, 3rd: $6,000, 4th: $4,000.

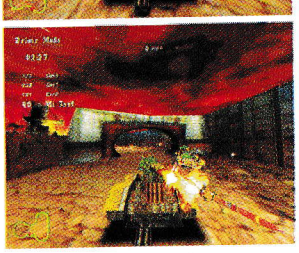
DirectX 8.0 , 8.1 a boga mi i 9.0

Na Meltdown showu u Tokiju, *Microsoft* je predstavio svoj novi DirectX 8.0. Inače, ovaj DirectX je još uvek u beta fazi, a finalna verzija treba da izađe do kraja godine. Za drugu polovinu naredne godine *Microsoft* je najavio novi OS pod nazivom **Whistler** koji će u sebi imati integrisan DirectX 8.1, a za godinu 2002. predviđena je nova verzija Whistlera pod nazivom Blackcomb koji će u sebi imati DirectX 9.0.

GorkaMorka

GorkaMorka

Igra izlazi za izdavačku kuću pod nazivom *Ripcord Games*, i za njih se može reći da se svakako ne boje da probaju nešto novo. **GorkaMorka** je nova multiplayer pucačka simulacija vožnje sa elementima RPG-a! Ihaaaaj, šta će to biti, niko ne zna:))) Igra će sadržati u potpunosti prilagodljiva vozila: igrači će moći da podešavaju oružje, armor, šasiju, engine, gume, jednom rečju - sve. Igrač će moći da izabere da li će igrati kao vozač ili kao gunner, a u network playu ćete moći da se udružite sa svojim drugarom i vozite jedno vozilo. Igra izlazi u oktobru 2000.

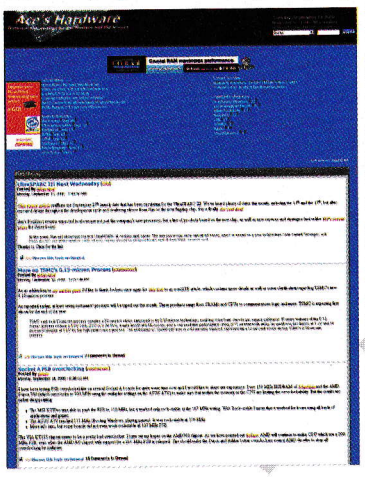


Priredio: Marko Cilić

Ace's HardWare

http://www.aceshardware.com

Ovog meseca vam predstavljamo još jedan sajt koji se bavi hardverom. U pitanju je **Ace's Hardware**, jako zanimljiv sajt koji krase dobro odabrane informacije i ažurnost. Kada prvi put dođete na ovu prezentaciju možda ćete biti začuđeni, jer nije pretrpan dugmićima i linkovima kao neki hardverski sajtovi koje smo do sada opisivali. Sajt je podeljen na svega par delova, ali su to oni delovi koji su ljudima u stvari najviše i potrebni. Glavni deo sajta zauzimaju vesti. U njima se prate sva važna događanja vezana za hardversku industriju. Vesti zaista ima dosta i redovno se ažuriraju. Zanimljivo je što za svaku vest možete poslati svoj komentar i tako sa ostalim posetiocima sajta diskutovati o datoj temi. Pored vesti ovaj sajt krase i dobri testovi. Prikazi hardverskih komponenti su veoma detaljni i sa puno grafikona, tako da cete dobiti pravu sliku o testiranom proizvodu i uveriti se koliko je on stvarno dobar. Osim testova, tu su i razni članci - recimo, kako da optimizujete mašinu ili koja grafička karta je najbolja sa vašu mašinu. Pozitivna strana ovog sajta je što ima search engine tako da ćete u najkraćem mogućem roku doći do željenih informacija. Postoji još nekoliko delova sajta koje treba pomenuti. To su *Links* koji sadrži 50-ak linkova ka sajtovima koji se bave hardverom. Zatim, tu je neizbežan *Forum* u kome do mile volje možete diskutovati sa ljudim koji posećuju **Ace's Hardware**, a u meniju *Contact* možete saznati kontakt adrese ljudi koji održavaju ovaj sajt. Ovaj sajt bi svakako trebalo posetiti, jer je nenametljiv i pruža vam mogućnost da u najkraćem vremenskom roku dođete do željenih informacija.



back to top

Google

http://www.google.com

Siguno često posećujete AltaVistu i Yahoo!, koji su najpopularniji pretraživači na svetu. Ipak, postoji još pretraživača kojima treba posvetiti malo više pažnje. U ovom broju ćemo vas upoznati sa jednim - u pitanju je **Google**, pretraživač koji u poslednjih godinu dana beleži rapidan skok popularnosti. Za razliku od ostalih pretraživača koji su prepuni raznih linkova i funkcija i dosta konfuzni, Google je vrlo jednostavan. Na glavnoj strani se nalaze samo logo, search box i nekoliko linkova. **Google** u svom indeksu sadrži preko milijardu strana (!). Njih možete pretraživati unošenjem željenog pojma u search box i pritiskom na taster *Google search*. Rezultati se dobijaju gotovo trenutno, odmah vam se pokazuje broj dobijenih rezultata i odmah možete izabrati neki od njih. Ako nijedan od dobijenih rezultata ne zadovoljava vaše potrebe pri dnu strane sa rezultatima su linkovi ka ostalim pretraživačima. Klikom na neki od linkova odmah dobijate rezultate za traženi pojam i na drugim pretraživačima. Međutim ovu povoljnost verovatno nećete ni koristiti, jer su rezultati koje **Google** daje više nego dovoljni. Da bi ste dobili što bolje rezultate postoji opcija *Advanced search*. Preko nje možete da definišete koliko ćete rezultata dobiti, da li će tražiti svaku reč pojedinačno ili kao jednu rečenicu itd. Možete definisati i da vam se kao rezultati prikažu samo strane na određenom jeziku (podržano je oko 15 jezika). Sva ova podešavanja možete snimiti tako da važe i kada sledeći put posetite ovaj pretraživač. Naravno, i **Google** podržava prikaz indeksiranih strana u vidu web direktorijuma, koji su doduše malo sakriveni pa treba da kliknete na link da biste došli do njih. Na pretraživaču ima dvadesetak, manje više standardnih, glavnih kategorija pretrage, koje praktično pokrivaju sve sfere života. Glavne kategorije su podeljene na mnogo manjih celina tako da ćete brzo i lako stići do željenih rezultata. Ako do sada niste probali **Google**, svakako preporučujemo da to uradite.

back to top

Daily Radar

http://www.dailyradar.com

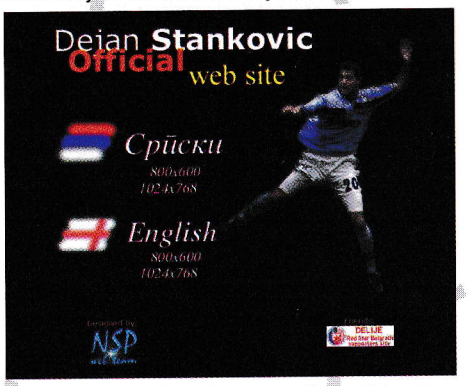
Evo jednog totalno otkačenog i drugačijeg sajta posvećenog igrama. **Daily Radar** vam prvenstveno pruža informacije o igrama, kako za PC tako i za konzole. Ali na ovom sajtu ima i drugih sadržaja koji za cilj imaju vaše što bolje raspoloženje. Sajt je podeljen u više kategorija: *PC*, *Sony*, *Sega*, *Nintendo*, *Xbox*, *Direct hit* i *Showbiz*. Na naslovnoj strani se nalaze linkovi ka najaktuelnijim stvarima iz svake kategorije sajta. U delu za PC možete čitati previewove i reviewove igara. Mnogi od njih su ekskluzivni i pojavljuju se ranije nego na ostalim sajtovima. Tu su i članci sa nekim, takođe ekskluzivnim, informacijama koje će vas upoznati sa igrama koje će tek izaći na tržište. Sa ovog sajta možete skinuti i najnovije demoe igara, a malo pažnje je pridato i hardveru. Ni ljubitelji konzola neće zaostajati sa dobijenim informacijama. Kao što ste već zaključili zastupljene su sve konzole, tako da možete čitati opise igara za onu koju vi eventualno posedujete. Zanimljivo je da postoji deo sajta posvećen Xboxu, jer je to konzola koja još nije izašla. Ipak ova *Microsoftova* konzola je privukla dosta pažnje, a ovo je idealno mesto da se što bolje upoznate sa njom. Na sajtu postoje i vesti koje se svakodnevno ažuriraju i jednako su zastupljeni i PC i konzole. Delovi *Showbiz* i *Direct hit* su tu samo da bi vam posetu sajta učinili što zanimljivijom. U prvom možete čitati filmske kritike i saznati šta se zanimljivo trenutno dešava u Holivudu. *Direct Hit* svake nedelje ima neku temu na koju se svih sedam dana pišu zanimljvi članci. Neke od tema su bile: gangsteri, crtaći, nasilje, „Star Wars" itd. Ako do sada niste posetili **Daily Radar**, učinite to što pre.

back to top

Dejan Stanković

http://www.dejanstankovic.co.yu

Kao i mnogi poznati svetski fudbaleri, i Dejan Stanković (nekada član Crvene zvezde a sada igrač Lacija) ima svoje mesto na Internetu. Tačnije, poseduje oficijelni sajt na adresi http://www.dejanstankovic.co.yu/. Na ovom sajtu moći ćete da se upoznate sa svim pojedinostima o ovom igraču, kako onim vezanim za fudbal tako i za privatni život. Pre nego što pogledate sadržaj sajta pravite izbor između dva ponuđena jezika: srpskog i engleskog. Pošto izaberete jezik možete da birate između nekoliko delova sajta. Tu su vesti u kojima možete saznati najsvežije informacije o Dekiju. Zatim, tu je deo *Foto* u kome možete pogledati fotografije iz Lacija, Zvezde, reprezentacije kao i privatnog života. Ne završava se sve na fotografijama, tu je i *Video* gde možete pogledati nekoliko najatraktivnijih Dejanovih golova. U delu *Profil* ćete bliže upoznati ovog mladog fudbalera. Pored generalija (godina i mesto rođenja, visina, težina...), zatim onoga što voli (omiljeno piće, jelo, auto...) moći ćete da saznate šta njegovi saigrači misle o njemu, a pročitaćete i šta Dejan ima da kaže o svojim prijateljima, imidžu, Zvezdi... Poslednja tri dela su namenjena klubu u kome je igrao (Zvezda), reprezentaciji i klubu za koji sada igra (Lacio). Delovi *Reprezentacija* i *Zvezda* su kao mali podsetnici na to kako je Stanković napredovao, od mlađih kategorija, do reprezentativnog dresa. Ovaj sajt je jako dobro urađen i nimalo ne zaostaje za sajtovima nekih drugih fudbalskih zvezda. Ako vas je Dejan Stanković ikada zanimao, ovo je pravo mesto da se sa njim upoznate.



back to top

AllMagicGuide

http://www.allmagicguide.com

Da li ste ikada zadivljeno gledali mađioničara dok izvodi trik, i bezuspešno se trudili da uočite iluziju? Jeste? A svako od nas je, bar jednom, poželeo da zna mađioničarske trikove. Zato pogledajte vodič u svet iluzija - sajt www.AllMagicGuide.com. Ovaj sajt predstavlja nezaobilaznu poč etnu stanicu u razotkrivanju mađioničarskih trikova. I ne samo to. www.AllMagicGuide.com je i najveći direktorijum sajtova o svemu vezanom za magiju i mađioničare; sveobuhvatan i kvalitetan vodič kroz Web po pitanju iluzija koje stvaraju mađioničari.Svi novi mađioničarski sajtovi koji se pojave na Internetu posebno su naznačeni na ovom sajtu u rubrici "New Sites", koja se redovno ažurira. Na sajtu se mogu videti novosti o mađioničarskim performansima, kao i njihove najave, bez obzira na to da li se izvode na satelitskoj televiziji, na nekoj Internet adresi ili bilo kojoj destinaciji u svetu. www.AllMagicGuide.com predstavlja nedavno objavljena i najavljuje nova izdanja knjiga o magiji, video izdanja i mađioničarske performanse. I što je svakako najzanimljivije, ovaj sajt nudi savete, otkriva tajne i daje uputstva vezana za mađioničarske trikove. Opisani su najrazličitiji trikovi: sa nestajanjem predmeta, maramicom i mastilom, kartama i novčićima, kao i mnogi drugi. Na sajtu se mogu pogledati video snimci sa današnjim legendama magije, poput Dejvida Koperfilda, Ričarda Robinsona, Majkla Amara, Džefa Mekbrajda. Ima reči i o onim mađioničarima čija slava nikad neće izblediti, kao što je slučaj sa neponovljivim Hudinijem. U delu "Talk About Magic" možete poslušati preko RealAudio-a savete za mađioničare od Džima Sistija i Ričarda Robinsona, koji se menjaju svake nedelje. Ili potražiti koji pojam Vas interesuje iz Džim Sistijeve Enciklopedije o trikovima sa kartama. Ili uz pomoć www.AllMagicGuide.com potražiti i kupiti potreban pribor, literaturu ili video trake sa mađioničarskim trikovima preko Interneta. Možete i Vi da postanete deo magije. Uz pomoć Interneta dovoljno je reći www.AllMagicGuide.com

back to top

Away

http://www.away.com

Jedan od neuobičajeno kvalitetnih sajtova, sa uobičajeno astronomskom posećenošću je i www.away.com. U pitanju je sajt koji će Vas povesti na put oko sveta, odmah, i naravno - besplatno. Ovaj sajt predstavlja više od uobičajenog, očekivanog prosečnog turističkog sajta. Away je istovremeno integrisana biblioteka, fitnes savetnik i kafe, gde možete istraživati, razmenjivati iskustva i rezervisati putovanja. www.Away.com Vam nudi preko 50.000 stranica kvalitetnih turističkih vodiča, sa izvanrednim fotografijama najrazličitijih destinacija širom sveta. Pomoći će Vam da pretražite najveću bazu primamljivih putovanja, podeljenu na tri segmenta: aktivne avanture, egzotične predele i kulturne baštine. U okviru svetskih kulturnih zaostavština, ovde se nalaze podaci o Jugoslaviji za: Kotor, stari Ras i Sopoćane, nacionalni park Taru i manastir Studenicu. www.Away.com će Vam približiti i provesti Vas kroz odabrane destinacije na svim kontinentima. Ili, pak izborom određene vrste aktivnosti, kao recimo ronjenje ili alpinizam, odvesti na najpoznatija odredišta sa najpogodnijim uslovima za njihovo bavljenje. Ukoliko imate avanturistički duh, istražite bazu sajta koja ima na raspolaganju preko 4.000 avantura. Ako nemate jasnu ideju gde da odete, ovaj sajt Vam to može predložiti. I to ne samo gde da otputujete, već i kako da isplanirate celokupno putovanje - od pronalaženja destinacije, smeštaja i avio letova, preko spiska neophodnih stvari koje treba poneti, do zdravstvenih informacija i informacija o vizama i pasošima, čak i važećim kursnim listama. Away Vam može predložiti ekskluzivnu destinaciju i na osnovu datuma, dajući uvid u arhivu 1.001 najatraktivnijeg nacionalnog festivala koji se održavaju širom sveta. Ili uputiti na diskusione grupe, foto žurnale, turističke vodiče. Ili će Vam eksperti odgovoriti na sve što Vas interesuje na temu putovanja. Osetite izazov sa Away-a za Vaš um, telo i čula. Ova putovanja nisu samo egzotična. Ona su i edukativnog karaktera. Upoznaće Vas i sa celokupnom kulturom počev od arheologije i istorije do nacionalne kuhinje i običaja izabrane destinacije. Krenite im onda u susret!

back to top

Beautifulsavers

http://www.beautifulsavers.com

Šta Vam prvo privuče pažnju kad vidite tek uključen računar? Sigurno, wallpaper. Svako zna šta on predstavlja: grafičku pozadinu za desktop, tj. radnu površinu računara. Većina ljudi, čak i oni koji retko koriste računar, preferiraju promenu wallpaper-a s vremena na vreme, pre nego gledanje u jedan te isti. Isto važi i za screen saver-e, koji da se podsetimo, predstavljaju programe koji se uključuju posle određenog perioda neaktivnosti računara. Za potrebe širokog tržišta urađeni su najrazličitiji screen saver-i, od letećih tostera, preko poruka sadržaja: "Na ručku sam, ne znam kada se vraćam" do onog na kome Bil Gejts pere prozore. Sajt BeautifulSavers nudi kolekciju najlepših screen saver-a i wallpaper-a. Sve na jednom mestu, bez Vaše potrebe za dodatnim angažovanjem oko njihovog traženja. Screen saver-i na sajtu se nalaze na levom navigation bar-u, dok su wallpaper-i na desnom. Screen saver-i su raspoređeni u 12 kategorija: od životinja i umetnosti, preko poznatih ličnosti do muzike i prirode. Izborom bilo koje od kategorija dobija se listing najboljih i najvećih sajtova sa kojih se mogu besplatno preuzeti screen saver-i. Primera radi, samo sa sajta Amazing Nature Screen Savers se može birati između 2 miliona visoko kvalitetnih screen saver-a sa slikama profesionalnih fotografa na tematiku prirode. Nemaju svi sajtovi ovako impozantan broj screen saver-a, ali neosporivo imaju njihov kvalitet. Ukoliko nemate iskustva sa preuzimanjem sa Interneta i instaliranjem screen saver-a, obavezno pogledajte instrukcije za to, koje se nalaze pod "How to download". Tu je sve detaljno objašnjeno u reci i slici. Čak su dati linkovi ka McAfee sajtu za antivirus programe, ukoliko nemate nijedan antivirus program, i sajtu sa koga se može preuzeti Go!Zilla, korisnički program koji Vam pomaže oko download-a. Ukoliko Vam je potreban wallpaper, takođe imate širok izbor: od fotografija supermodela preko slika automobila do najlepših prizora iz prirode. Sa sajta se može preuzeti i softver WallMaster Pro kao "trial" verzija, koji ima besplatnu upotrebu 50 evaluacija, i smatra se najboljim wallpaper manager utility za Windows.

Screen saver-i ili wallpaper-i koje ćete voleti - izbor je samo Vaš!

back to top

Bikini

http://www.bikini.com

Sajt opušten i ležeran kao letnje veče. Ali i dinamičan i egzotičan kao letnji odmor. Reč je o sajtu www.bikini.com. Upoznaće Vas sa 10 bikini super modela. Manekenke koje nemaju samo lepo lice, već i personality, će Vas upoznati sa svojim interesovanjima, sa poznatim prijateljima iz sveta show biznisa, pokazati Vam svoje fotografije. "Bikinigram" predstavlja besplatan servis za slanje elektronskih čestitki. Odaberite Vašu letnju čestitku i pošaljite dah leta putem mail-a. Ovde su pored klasičnih čestitki, zastupljene i animacione čestitke nazvane Flashgrams. "Bikinirama" je zabavna rubrika, koja pored igara za razonodu, nudi i screen saver-e, wallpaper-e i kalendare za Vaš računar. Sve na temu bikinija, plaža, leta. Možete preuzeti i zvaničnu Bikini muzičku temu sajta. Sajt ne bi bio potpun da ne govori i o letnjim sportovima. Članci sa predivnim slikama sa surfovanja, skijanja na vodi, veslanja, vaterpola, odbojke na plaži naprosto mame svojom živošću da im se priključite. Poseban doživljaj čine video klipovi i slideshow pored većine članaka na sajtu. Tako možete audio/vizuelno da propratite: krstarenje Bahamima, prolećni odmor u Meksiku, modni show, i mnoge druge priče. Informacije i savete daje "Style" rubrika Bikini.com-a. Ovde ćete pronaći članke o modnim trendovima za kupaće kostime za celu porodicu. Najpoznatiji modni kreatori sa svojim bikini kolekcijama se mogu ovde videti. Takođe, pogledajte šta Vam Bikini.com preporučuje od detalja koji su Vam neophodni na plaži. Ukoliko ste voljni da kupujete preko Interneta, Bikini.com Vam nudi celokupan letnji asortiman za plažu. Majice sa Bikini.com logom, kalendari sa njihovim modelima, šeširi, satovi, muzika i knjige predstavljaju samo deo ponude sajta. Pošto je Bikini.com zvanični sponzor sportske opreme firme Miss Teen USA, to se na sajtu u okviru rubrike "News" može pogledati kako je proteklo američko nacionalno takmičenje za kupaći kostim godine. Bikini.com je ne samo najveći svetski bikini direktorijum, već i prava žurka na Internetu. Ovaj sajt daje privlačan odgovor na pitanje: "Kako uživati u letu?"

back to top

Intervju sa nVidia-om

Priredio: Marko Cilić

Za ovaj broj smo spremili i malo iznenađenje za sve ljubitelje hardvera. Imali smo tu čast da budemo prvi list iz Jugoslavije koji je napravio intervju sa trenutno najvećim proizvođačem grafičkih čipova na svetu - *nVidiom*.

-Molim vas, predstavite se našim čitaocima.

nVidia: Ja sam Alain Tiquet, marketing direktor za Evropu.

-Posle skoro 6 meseci od promocije GeForce 2 GTS, kako nVidia *gleda na taj projekat? Da li ste zadovoljni urađenim poslom?*

nVidia: Izuzetno smo zadovoljni rezultatima koje je postigao ovaj GPU. Prodaja ide zaista odlično, a praktično svi značajniji OEM PC proizvođači su napravili kartice na kojima se on nalazi.

-Uprkos konkurenciji GeForce 2 GTS je i dalje najbrži, i jako je popularan. Šta biste istakli kao njegove glavne prednosti?

nVidia: Brzina jezgra je povećana na 200MHz (sa prvobitnih 120MHz na GeForce 256). Takođe, sa njim smo predstavili nVidia Shading Rasterizer (NSR) koji omogućava senčenje svakog pixela.

-Nedavno ste na tržište izbacili GeForce 2 MX, sporiju verziju GeForce 2. To je ujedno i prvi GPU za low-end tržište. Da li je to znak da će nVidia *u budućnosti više pažnje posvećivati low-end tržištu?*

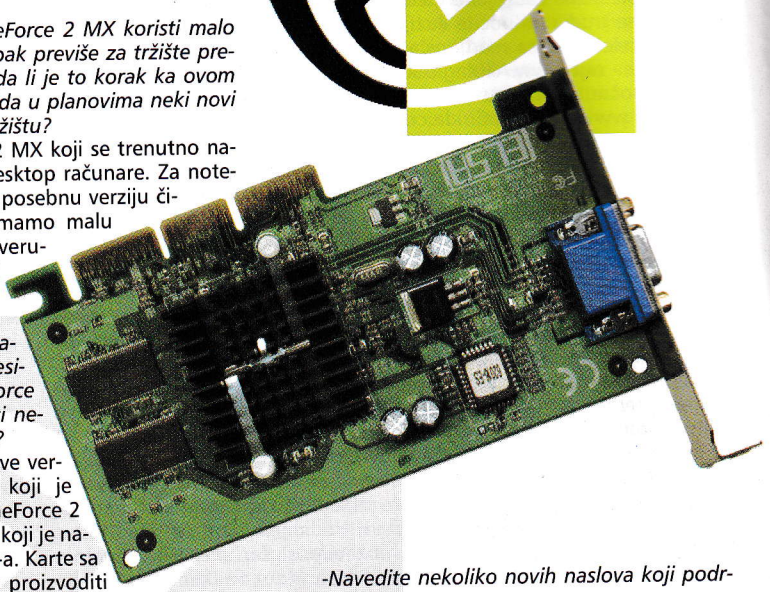
nVidia: Još sa TNT familijom čipova smo se trudili da povećamo paletu naših proizvoda. Sada radimo isto to sa čipovima zasnovanim na GeForce arhitekturi, koji će u skorijoj budućnosti biti prisutni u svim segmentima tržišta, sa optimizovanom verzijom za svaki segment. Pokrićemo tržište PC računara i to od konfekcije pa sve do visoko zahtevnih radnih stanica, tržište prenosnih računara, a pojaviće se i čipovi namenjeni Apple kompjuterima. Važno je napomenuti da će svi ovi proizvodi koristiti samo jedan drajver.

-GeForce 2 GTS koristi DDR SG/SDRAM, a MX koristi SDR SDRAM. Da li postoji mogućnost da vidimo MX sa DDR memorijom?

nVidia: Sa GeForce 2 MX-om smo želeli da dobijemo najbolji odnos kvalitet/cena. SDR memorija je trenutno isplatljivija tehnologija. Čim se cene ove dve tehnologije značajnije približe, DDR će biti naš izbor.

-Poznato je da GeForce 2 MX koristi malo energije (4W). To je ipak previše za tržište prenosnih računara. Ali da li je to korak ka ovom tržištu? Postoji li možda u planovima neki novi čip posvećen ovom tržištu?

nVidia: GeForce 2 MX koji se trenutno nalazi u prodaji je za desktop računare. Za notebookove ćemo izdati posebnu verziju čipa. Pošto u startu imamo malu potrošnju energije verujem da to neće biti teško:)



*-*nVidia *je predstavila i Quadro 2, profesionalnu verziju GeForce 2. Možete li nam reći nešto više o ovom čipu?*

nVidia: Postoje dve verzije, Quadro 2 Pro koji je unapređena verzija GeForce 2 GTS, i Quadro 2 MXR koji je nastao iz GeForce 2 MX-a. Karte sa ovim čipovima ćemo proizvoditi sami, a *ELSA* će vršiti distribuciju.

-Šta za vas znači nedavno potpisan ugovor sa kompanijom ELSA *(vezan za Quadro 2 kartice)? Koja će biti njihova uloga sada?*

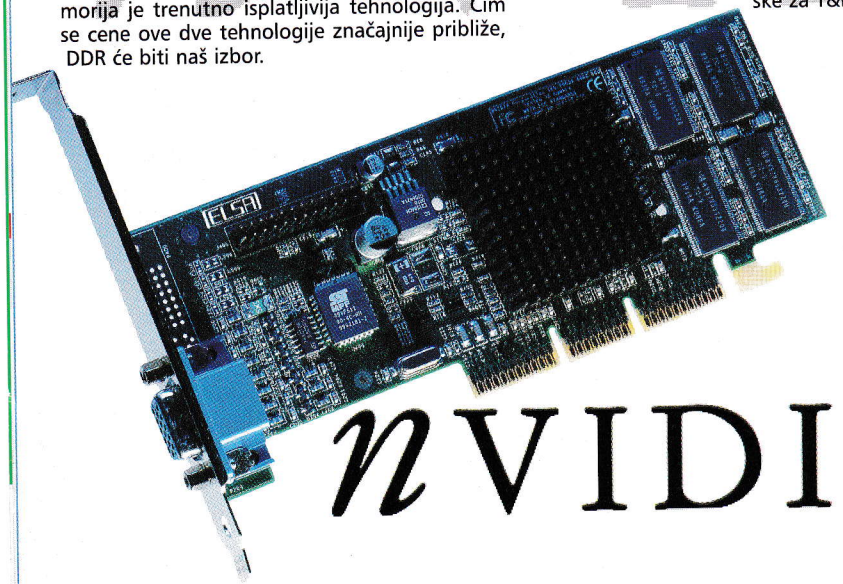
nVidia: Oni neće proizvoditi hi-end (Quadro 2) kartice, već će biti naši ekskluzivni distributeri.

-Da li postoji neka fizička razlika između GeForce 2 i Quadro 2 kartica (ovo pitam zato što su se na Internetu pojavila uputstva kako da uz nekoliko zahvata lemilicom pretvorite GeForce 2 u Quadro 2)?

nVidia: Čipovi su različiti, a kartice za njih nisu iste.

-GeForce 256 je bio prvi GPU na svetu i on je uveo hardverski T&L. GeForce 2 GTS ima drugu generaciju T&L. Da li to znači da ***nVidia*** *nastavlja da propagira T&L i kakva je budućnost ove tehnologije?*

nVidia: T&L je budućnost, i on je prihvaćen kao budućnost u igračkoj industriji. I to je definitivan smer razvoja igara u budućnosti, kako po pitanju kvaliteta tako i performansi. Sa X-Boxom ova tehnologija još više dobija na značaju i nijedna nova igra neće biti razvijana bez podrške za T&L.



nVIDIA

-Navedite nekoliko novih naslova koji podržavaju T&L.

nVidia: **Colin McRae 2, Black & White...**

-Da li GeForce 2 radi FSAA hardverski ili softverski?

nVidia: GeForce 2 poseduje hardverski full screen anti-aliasing (FSAA)

-FSAA pruža bolji kvalitet slike, ali ponekad se za to plaća prevelikim smanjenjem performansi. Sa najnovijom verzijom drajvera dobija se skok u performansama kada je FSAA uključen. Da li je moguće da karte sa uključenim FSAA rade još brže?

nVidia: Mi smo u naše čipove ugradili FSAA. Na korisnicima i ljudima koji prave igre je da odrede odnos kvaliteta i performansi koji im najviše odgovara.

-Imate agresivni šestomesečni ciklus između dva proizvoda. Dosta korisnika podržava ovo, ali neki misle da je to ipak prebrzo i da se ne može iskoristiti sav potencijal ni onog prethodnog, a kamoli budućeg čipa. Kako vi gledate na sve to?

nVidia: Postoji nekoliko razloga što na svakih 6 meseci pravimo novi čip:

I - *nVidia* želi da ima najbrži 3D akcelerator, i ako mi to ne uradimo, uradiće ga neko drugi.

II - Pružajući najbolje performanse tvrdokornim igračima novom generacijom čipova, stara postaje jeftinija i tako dostupna širem krugu ljudi. Videli ste da je za 18 meseci TNT2 tehnologija od liderskog mesta dospela do jeftine integrisane verzije u vidu Aladin TNT2 čipa.

-Zajedno sa Microsoftom *razvijate njihovu konzolu - X-Box. Vi ste zaduženi za grafiku, ali priča se da će i za zvuk biti zadužen čip sa vašim imenom. Možete li nam reći nešto više o tome?*

nVidia: Mi smo objavili da za X-Box razvijamo 3D engine (tj. grafički procesor) i MCP (Multimedia and Communication Processor). Ništa se nije promenilo.

-Recite nam nešto o vašim budućim planovima. Možda neki detalj o NV20, datum izlaska...

nVidia: Pobrinuću se da vaš časopis bude jedan od prvih koji će dobiti specifikacije naših proizvoda kada ih izbacimo.

Hvala vam na odgovorima.

Neka vam bude prijatno
i udobno danju kao
i noću.

Specijalna cena 49.-

Telefon: 011 361-0-945
361-0-948

MouseMan® Wheel. Sa ovim mišem koji jednostavno leži u vašoj ruci i njegova četiri tastera, osećaćete se lagodno za kompjuterom kao i na drugim mestima na kojima provodite puno vremena. Jedina razlika što ćete ovde biti mnogo produktivniji. Zato što je ovaj miš dizajniran i za kontrolu. Revolucionarni točkić vam pruža mogućnost lakog zumiranja i skrolovanja u Windows® 95, Windows 98, i Windows NT® 4.0 aplikacijama ili na Internetu. Kada ga jednom probate, više nećete moći bez njega.

www.logitech.com

It's what you touch.™

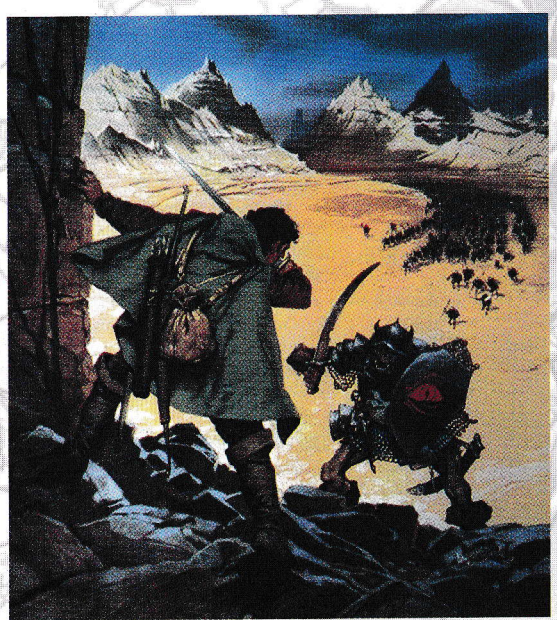
Priredio: Ranko Trifković

Game Master Kutak

Nagradi me!

Kada sam došao u redakciju „Gamera" jedna slatka troslovna igra koja počinje na N, bila mi je opisana kao FRP. Pogledao sam je i požalio se da to nije tipičan FRP, možda tek akciona igra sa elementima FRP-a. „Da, ali znaš, napreduje se po nivoima i skupljaju se predmeti to je suština FRP-a, zar ne?" odgovorio je jedan urednik i za trenutak ugrozio svoj život. Duboko sam udahnuo, izbrojao do 10 i... složio se.

Kao jedna od bitnih zanimljivosti u igranju FRP-a je mogućnost napredovanja. Kako vaša družina ide iz nevolje u nevolju i kako se priča odvija, tako onaj mag-početnik ili mladi ratnik biva prekaljen u heroja. Da bi zaista izgledao kao heroj, igračev lik mora da razvije svoje sposobnosti do maksimuma, mora da zna mnogo stvari i da ima sve one skupocene čelične i mithrilne sekirice, magične napitke, pegaze, zamkove, titule, novce, zgodne žene u bikiniju i tako dalje, već imate predstavu, zar ne?



E, sad, budući da Game Master pravi celu priču i prati čitav taj uspon ka vrhu, možemo zaključiti da je on glavni i odgovorni za to ko će, kad, šta i kako (veoma je važno kako!) dobiti. Kod GM-a je i nož i kolač, kod njega su i Elitni Odred Crnih Orka Nekromansera i Super Čarobni Neznamtijaštaradi Mač. Kao što se vrlo lako pretera kod postavljanja prepreka igračima (oh, ne, još jedan drevni plavi zmaj!) tako se može (možda i lakše) preterati kod davanja nagrada.

Još od prvih avantura, AD&D-a i kompjuterskih frpića ustalila se praksa da iza svakog čudovišta/neprijatelja ostaje neka suma para i pokoji magični predmet. Zlatni novac i nakit rasli su po tamnicama a tu je i uvek zanimljivo zmajevo blago. Efekat poznatiji kao Sindrom Kraljevskog Otkupa, tipična je greška svih mladih GM-ova. Igrači iz nekoliko pohoda u tamnicu ili lavirint nakupe dovoljno džeparca da mogu da plate svoje prethodne poslodavce sve sa kraljevstvima kojima vladaju. Sve je delovalo jednostavno i logično, ako skupe dovoljno para moći će da nabave sve one sjajne magične igračkice koje vise u izlogu Ye Olde Magic Shoppe, a koje su igrači još kao mali goblini sanjali da imaju.

Druga greška je poklanjanje. To su sve one nagrade koje igrači nisu sami stekli. Često se poklanjanje dešava iz čistog nemara Game Mastera da osmisli način (ponovo da naglasim veoma važnu stavku - način), kako su igrači došli do svoje nagrade. Mnogo češće dešava se da GM postavi nesavladive prepreke - prejake NPC-je, nemoguće geomorfološke ili magijske barijere. Tada kao božje proviđenje, „sa neba" padaju razne čizmice za letenje, super-mega mačevi i magični napitci.

Da bismo bolje razumeli kako da se ovakve greške otklone, moramo da shvatimo šta to igrači zapravo žele. Najpre, igrači žele da imaju osećaj da su nešto uradili, da zaslužuju nešto posle svih nedaća. Dalje, njima je bitan dobitak, a blago nisu samo zlatne poluge i novci, to mogu biti i nakit, dragulji, retka umetnička dela, sveti predmeti, pa čak i tapije za zemlju, priznanice, dokazi o dugovanju, povelje koje donosiocu garantuju neke beneficije. Tako neobična blaga mogu da podstaknu nastavak avanture i da umnogome ulepšaju FRP.

Zamislite da u zamku zlog barona ne nađu zlatnike (zaboga, pa stari baron je i postao zao jer je samo hteo da namakne više para putem prekomernog oporezivanja), ali zato nađu spisak dužnika sa potpisanim i overenim priznanicama. Sada igrači mogu uterati dugove, a mogu ih i oprostiti (da ne bi od Robina Hudova postali šerifi od Notingema!). Možda je neko od dužnika bivši plemić sa vezama na dvoru, koji će za otpis duga kazati koju dobru reč za družinu? Zamislite da nađu blanko povelju koja donosiocu garantuje zemlju ili titulu. U feudalno doba, blago se merilo materijalnim dobrima. Možda je zli baron bio bogat, ali zato igrači moraju da oteraju njegova krda stoke na pijacu (nagradno pitanje - koliko paladina-kauboja poznajete? A paladina-ovčara?). Zamislite karavan baronovog skupocenog pokućstva, satenske postelje, tapiserije, teški hrastovi stolovi, srebrnina, svećnjaci, ogledala itd., a onda zamislite muke transporta i krčmljenja svega toga. Na koncu, naplata može biti i u naturi, zli baron može predložiti ruku svoje kćeri sa sve titulama u nasledstvo, pod uslovom da ga novopečeni zet pusti da klisne u Paragvaj!

Postoji jedna lepa priča o mladoj paladinki koja je kao nagradu dobila zamak. Ispostavilo se da je zamak uklet i pun duhova i aveti. Dograbila je dokument o vlasništvu, prikucala ga za štit, potegnula mač i uz povike :"Umrite nezakoniti podstanari!" istrebila sve undeadove i očistila zamak.

Nagrade ne moraju uvek biti materijalne. Zahvalni NPC može se zavetovati na službu družini, može im otkriti vredne informacije, može ih nečemu naučiti. Ponekad i poljubac princeze ili njena podvezica, ili... (paladini, ne čitajte dalje!) mogu biti velika nagrada. Titule i reputacija spadaju u ovu vrstu nagrađivanja. Više nego sjajni čarobni mač (koji uz to i ne radi), igraču može da znači priznanje. Nisu samo ratnici i paladini pogodni za dodeljivanje titula i nagrada. Počasna titula doktora nauka Akademije Magije može značiti pristup novim magijama, unapređenje u patrijarha je za svakog sveštenika i dodatna dužnost ali i velika nagrada.

Mnogi Game Masteri se ustručavaju da o nagrađivanju razgovaraju sa svojim igračima. Veoma pogrešno! Na početku igre, ako se dobro upoznate sa kratkoročnim i dugoročnim ciljevima igrača, znaćete i šta da im dodelite. Pa i kasnije, u toku kampanje, nije sramota pitati igrača šta bi za njega predstavljalo nagradu, napredak, koji su mu ciljevi, šta očekuje. Ništa gore nego kada dobijete nešto što baš nikada niste hteli.

- Ništa gore nego
- kada dobijete ne-
- što što baš nika-
- da niste hteli

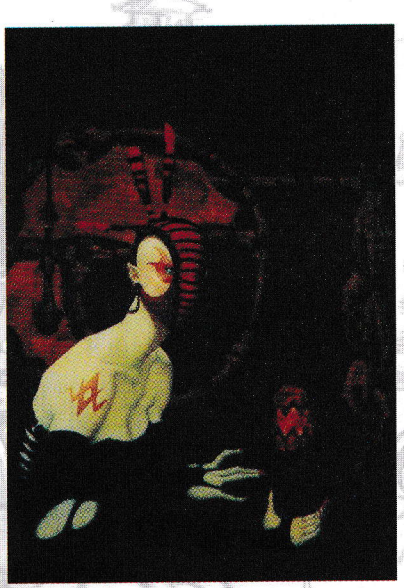
GameMaster Kutak

Povratak

WareWolf : Apocalypse priča

Hladno mi je. Veoma mi je hladno. Oštar vazduh me guši. Ležim na vlažnoj zemlji. Da li umirem? Dah mi je sipljiv i veoma je hladno. Sve je u izmaglici. Ničega se ne sećam. Da li sam se opet probudio go i usamljen, sa krvlju na rukama? Da li mi se to dešavalo ranije? Da li se ovo dešava ranije? Sanjam li? Hladno mi je. Veoma mi je hladno. Snovi nisu hladni, snovi su mračni. Ovde ima svetla, hladnog i zasleplujućeg, probija se kroz moje stisnute kapke. Imam li još uvek telo? Moje ruke drhte od zime, a moji prsti se grozničavo grče. Mrštim se i nekoordinisanim pokretom brišem ledenu rosu sa lica. Da li da otvorim oči? Hoće li oni opet biti tu? Da li će mi se keziti svojim slinavim njuškama? Da li će se smejati kao hijene i plesati oko mene zakrvavljenih oči-

ju? Da li će siktati moje ime i dozivati me da im se pridružim? Hoću li biti sam, sa nečljim crevima na mojim rukama i isprskan krvlju? Ne. Krv je topla, a meni je hladno. Izmaglica. Ležim na zelenoj travi, pun mesec se ogleda u obližnjem jezercetu oivičenom prijatnim žbunjem šipka. Krupna suza kotrlja se niz moje lice i greje moju dušu. Vedro zelena travica me mami da se ispružim, vlažna zemlja me miluje. Mesec mi se smeši. Ja mogu da se smejem! Talas topline i nežnosti me zapljuskuje i penje se uz moj vrat. Hitro se osvrćem i gledam u krupne pametne oči velike vučice. Njena vlažna njuška je tik uz moj nos, i ja klečim četvoronoške prekoputa nje. Nemoćni osmeh razvlači se preko mog umornog, smrznutog lica. Njen dah je prijateljski i topao. Gubim se u mirnim smeđim očima iz kojih zrači sigurnost. Mama? Teskoba u mojoj duši kaplje niz moju bradu dok jecam i grcam suzama deteta koje je majka zagrlila. Topla njuška i milo srebrnkasto krzno vučice mazi moje lice. Majko! Niko me neće povrediti. Jel' da da me niko neće povrediti, majko? Ja, ja sam nešto hteo da kažem, ali samo cvilim i tulim kao psić. Oni su i dalje tu. Njihove oči me vrebaju iz tame. Nisu smeli da me prate ovde. Nisu smeli da oskrnave jezero moje Majke. Nisu smeli da hode pod mesecom ove noći. Kroz hladnu noć prolama se krik, zavijanje, vučije dozivanje. Uzvik bola i gneva. Mesec me poziva, i ja se odazivam. Penjem se na noge i ponirem u svoju dušu. Širim ruke i kandže i grabim Zver u sebi. Urlik pretnje i pobede otima se iz mojih grudi dok uspravljam svojih 6 metara i 350 kila mišića. Ja sam ratnik Lune, ja sam borac Majke Zemlje i pastir Umbre. Ja sam Sin Gaje i Ahroun, pun mesec je moj znak! Plašite se demoni, vampiri, spodobe haosa i spodobe reda! Plašite se jer izgubljeno štene se vratilo u čopor! „Sine moj, sada si pravi vukodlak. Pođimo sada da pokažemo ovim hijenama da sveto zemljište Cairna nije igralište Black Spiral Dancera!" I



Zverinjak

NAZIV: Serra Zealot (Anđeo Fanatik)
UČESTALOST: postoji samo 12 ovih anđela
BROJ: pojavljuju se u pojedinačno
NIVO: 10 lvl Ad&D, 25 lvl Rolemaster
VELIČINA: M (190cm)
BRZINA: veoma brzi (100m/rnd)
NAPAD: THAC0 1, Damage 2xd10 (pesnice), d10+10 (lance) (AD&D), tj. 2xOB 150 MaSt, OB 275 (lance) (Rolemaster) + specijalni napadi, magije
ODBRANA: AC -2 (AD&D), AT(DB) 18(100). Specijalna. Sveta aura ga okružuje sve vreme i rasteruje sva bića nečista srca koja se približe na manje od 20m. Kada se Anđeo naljuti, aura nanosi 10d10 hp (automatski holy critical (RM)) i odbija neprijatelje, koji da bi mu prišli moraju da prođu save vs. PP sa -2 (AD&D) tj. save vs. Fear sa -100 (RM).
EKOLOGIJA: sazdani od Svetla i Zakona, svi anđeli su čuvari nebesa. Najpredaniji u toj službi svakako su Anđeli Fanatici. Njihova je sveta dužnost da motre na stanovnike nebesa i osiguraju da se među duše koje tu prebivaju ne uvuče neki agent sila mraka, odakle potiče njihova specifična aura. Likom su potpuno nalik ljudima i svi su ženskog roda, veoma krupno građeni. Odaju ih oči, duboko zelene i preke, te zlatno-bleda put. Iako se u borbi najčešće koriste kopljem, jednako su vešti i sa ostalim vrstama oružja, borilačkim veštinama i svetim magijama. Njihovi udarci redovno nanose i dodatne holy criticals (RM). Neumorni su pastiri svoga stada i poput pravih ovčara fanatični su u svojoj dužnosti odbrane. Zato ih je arhanđel Radiant najpre vrbovao u Pobuni, gde se njihova prekost i revnost ubrzo pretvorila u surovost. Nakon Pada Radianta i sazvanja Novog Sabora, Serra ih je preoblikovala u stražu i odredila im nešto drugačije dužnosti te su sada Anđeli Fanatici zapravo graničari.

Preživeti stotu

Ovom prilikom donosimo vam napredne tehnike preživljavanja. Provereni saveti starih pokvarenjaka i kukavica. Iako veoma efikasne, ove tehnike zadiru u meko tkivo psihologije vašeg GM-a i saigrača i neopreznа primena može doneti neželjene posledice, koje dalje mogu dovesti do nekih drugih posledica.

„OŽIVETI LIK" - kada vam GM objavi da je lik poginuo, ljubazno ga zamolite da tačno opiše detalje i uslove pod kojima se to dogodilo. Insistirajte da u objašnjavanju 'vrati' priču na što dalji, sporni momenat a onda polako, korak po korak izvrdavajte ili osporavajte pogibiju vašeg lika. (GM: „Varvari su te videli, sustigli i ubili." Vi: „Čekaj malo, zar su me videli od guste trave?" GM: „Dobro, nisu, traže te još uvek" Vi: "Jes!")

„NISAM VALJDA LUD DA TO (NE) URADIM?" - često se dešava da previdite neki važan detalj koji usled koncentracije na priču niste spomenuli GM-u. Po pravilu, to su neke sitne radnje koje svaki normalan čovek (ne) radi. U situacijama visokog rizika sve što igrač kaže bukvalno se shvata od strane GM-a. Ukoliko vas GM ukeba da ste nešto zaboravili, pogledajte 'ladno i recite : „Pa nisam valjda lud da to (ne) uradim?". (Vaš avion je oboren posle kratkog leta. GM - Ha! Nisi poneo padobran!)

„MALA PAŽNJA" - Svaki GM, ma koliko bio nepristrasan, ipak je čovek. Setite se da na svaki session donesete nešto sitno za grickanje i piće. Potrudite se da saznate na vreme koja mu je omiljena vrsta! Who buys the pizza - lives! Takođe se trudite da crtate mapu, pišete dnevnik, skicirate scene iz igre i radite sve 'domaće zadatke'. Kada GM bude 'puštao krv' družini, pogodite ko će da preživi!

Za kraj opšti saveti - nikada se ne javljajte dobrovoljno. Nikada ne budite ni prvi ni poslednji u poretku družine. Nigde ne ulazite prvi i nikada ne otvarajte ništa. Ne jedite što sami ne ulovite. NEMOJTE!

šalu na stranu

Priredio: Dušan Zlatković

pismo meseca :)

Biljana Radivojević

Pozdrav svima iz "poštovane" redakcije mog omiljenog časopisa "THe GaMe®". Pošto sam u prvom pismu napisala svoje pozitivno mišljenje, sada ću iskoristiti priliku za ono... negativno.

1) Što se tiče oglasa, ima ih puno ali mi ne smetaju. Ipak jedan mi "bode" oči. Da, to je oglas onog CD club-a "PreCiz". Nekome se sviđa a nekome NE! Znam da to nije rubrika pa da je vi menjate, ali... grozno je!!!

2) Kako otvorim GaMe® - oglasi. Zašto ne bi ste na te prve strane umesto oglasa, stavili sadržaj prethodnih brojeva (kao u br. 13)? Bilo bi bolje!

3) Ovo je predlog: Zašto ne bi ste ubacili novu rubriku, u kojoj bi vaši čitaoci mogli naći sve o svom omiljenom liku (Lari C, Regini iz Dino C, FF...). Mislim (znam) da bi se to svidelo vašim čitaocima! Vredi pokušati, a?!

4) Predlozi:

a) Podržavam predlog da se proširi rubrika "Šalu na stranu"

b) Ne slažem se da se "Uvodnik" ukine, jer je zaista potreban, a ja uvek njega prvo čitam.

c) Žao mi je što još ima onih koji misle samo na sebe (vlasnici PC-a) i non - stop "džangrizaju" da se smanje igre koje su opisane za Sony PS. Ne slušajte ih, mole vas vlasnici Playstation-a

d) Zašto reprizirate stare emisije GaMe®-a? Što se tiče predloga za emisiju Gamera preko radija mislim da je to... SJAJNA IDEJA, svaka čast!!!

e) Sa posterima se može hvaliti svako ko ih ima na zidu ili vratima svoje sobe, super su. A ona crvena (drečava) boja baš ide uz one posterčiće (mislim na natpis). Baš ovako nastavite i biće baš super.

Ovako to biva kad vam dugo ne pišem. Pismo bude... I ne mislite da ste manje cenjeni zbog ovih sugestija (ne sanjajte o tome). Ne obraćajte pažnju na (kobajagi) konkurente. Ne brinite jer će se svi vaši čitaoci uvek držati sledećeg: "GAMER je jedan, ostalo su kopije".

A sada par čitova za "The End":

- dva čita hiljade pročita
- igra bez čita !? za nju se ne pita
- igrač bez čita, kao bez igre.

ĆAO

PS Vlasnik PC-a ili Sony-ja koji nema Gamer-a ne zna šta je novina.

Š://gamer test/čemu se nadati i kada?

1. Do kraja godine ostalo je još tri meseca. Kako stvari sada stoje, još uvek nije izašla prava igra, ona koja bi mogla poneti laskavu titulu Igre godine. Zato su na potezu veliki proizvođači, a sudeći po vestima koje stižu preko bare, najviše pažnje će privući:
a) Sacrifice i Max Payne
b) Halo i Black&White
c) Commandos 2 i C&C: Renegade

2. Firma koja je u poslednje dve godine izbacila dva vanserijska proizvoda, koja su po najvećem broju svetskih časopisa ponele titule igara godine je:
a) Blizzard Entertainment
b) Electronic Arts
c) Sierra Studios

3. Proizvod koji očekujemo već duže vreme, iz razloga što će zahtevati neobičan pristup igrača, a koji je uz to okupio veliki broj svetski poznatih programera predvođenih Piterom Molineom, naziva se:
a) Black&White
b) Warcraft 3
c) Star Topia

4. U današnje vreme, kada je tržište kompjuterskih igara dostiglo izuzetan nivo, sve više manjih firmi koje počinju sa radom na dobrim igrama bivaju kuplјene od giganata još pre komletiranja izrade dotičnog proizvoda. Jedan od poslednjih primera je prelazak Bungie Softwarea u ruke:
a) CroTeama
b) UbiSofta
c) Microsofta

5.Tržište igara u Americi umnogome se razlikuje od evropskog. Trenutno, najprodavanija igra u USA je:
a) Diablo 2
b) AoE2: The Conquerors
c) Deus Ex

6. Sve više velikih firmi potpisuje ugovore sa poznatim rok bendovima, koji komponuju originalnu muziku za igru. Bend Motley Crue nedavno je anagžovan oko igre:
a) FIFA 2001
b) NFS: MotorCity
c) Tribes 2

7. Igračke konzole su sve popularnije, o čemu svedoči podatak da u Americi 70% vlasnika PC-a poseduje i određenu konzolu. Jedna od njih će uskoro proslaviti prodaju 100-milionitog primerka. U pitanju je:
a) Sony PlayStation
b) Game Boy
c) Nintendo 64

8. Poznata firma, dobro znana i igračima sa dužim stažom, najverovatnije neće dočekati sledeći milenijum. Radi se o:
a) BullFrogu.
b) Looking Glassu
c) Psygnosisu

9. Na pomolu je film sa temom avantura Lare Croft. Glumica koja je za tu priliku angažovana je:
a) Sharon Stone
b) Angeline Jolie
c) Anica Dobra

10. Da li ste u toku? Da li nestrpljivo isčekujete dolazak poznatih naslova? Da li se 24 puta dnevno kačite na Internet? Da li vam je račun za telefon uvek iznad 2000 dinara i da li kompjuter koristi poslednje atome snage da bi vas zadovoljio?
a) Ne baš, mada mi svi tako govore...
b) Sve to i još gore..!
c) Ja sam..., ovaj, samo mislio da, ovaj.., to nije skroz tačno, madaaa, ne kažem da je laž...

10-17 poena
Niste baš zainteresovani za zbivanja u igračkim vodama, a uz to nemate ni prijatelje koji bi vas podrobnije uputili. Ne pravite razliku između Quakea 3 i Heretica 1, ID-a i Blizzarda, 2000. i 1986. godine ... No, vi ste svoj čovek, radite ono što volite, i ne date da vam neko određuje koja igra vredi i koliko.

18-24 poena
Trudite se da pratite nove trendove, mada više volite da sednete i uživate u igri, nego da krstarite Internetom u potrazi za vestima. Ponekad, razočarani određenom igrom, volite da se informišete o potencijalnom hitu koji će stići u dogledno vreme, prepustite se mislima i uživate. Jer, ko ima nadu, ima sve.

25-30 poena
Informisan, zaokupiran, znatiželjan, odnosno moderan od početka do kraja, te stoga čovek k'o stvoren za naredni milenijum (a možda i onaj sledeći). Vaša negativna strana je da ponekad od određenih igara previše očekujete, te bivate razočarani i uskraćeni da osetite njihove prave čari.

1. a)2 b)3 c)1
2. a)3 b)1 c)3
3. a)3 b)1 c)2
4. a)1 b)2 c)3
5. a)2 b)3 c)1
6. a)1 b)3 c)2
7. a)2 b)3 c)1
8. a)1 b)3 c)2
9. a)2 b)3 c)1
10. a)3 b)2 c)1

2://horoskop/

/ovan/*.* (mart21-april20)
Ne preterujte sa **GP3**.
Promenite HomePage.
Problemi sa tastaturom.

/bik/*.* (april21-maj20)
Ne unosite diskete u trolejbus.
Ne unosite CD-ove u autobus.
Ne idite nikuda, zaključajte vrata...

/blizanci/*.* (maj21-jun20)
Alkohol u ruke... i očistite kućište.
Alkohol u ruke... i eto veselja.
Savet: nigde bez alkohola.

/rak/*.* (jun21-jul22)
Udaljite od kućišta sledeće: monitor, mobilni, CD-ove, knjige...
Uskoro će eXplozija!!!

/lav/*.* (jul23-avgust22)
U poslednje vreme baš štedite zvučnike.
Dobri odnosi sa komšijama.
Malaksalost, pospanost...

/devica/*.* (avgust23-sept22)
Neobičan susret: Sergei Bubka.
Krećete stazama atletičara.
Pazite se prepona.

/vaga/*.* (septembar23-okt22)
Puno slobodnog mesta na vašem malom disku,sjajni rezultati vašeg slabog procesora,ali nigde slike na vašem novom monitoru.

/škorpija/*.* (oktobar23-nov22)
Višak šrafova u kućištu.
Ne praznite Recycle bin.
Predite na mini tower.

/strelac/*.* (novembar23-dec21)
Izbegavajte školu još neko vreme.
Opasnost 1: kvar računara.
Opasnost 2: earthQuake(3).

/jarac/*.* (decembar22-jan19)
Srećete sve više **Carmageddon** vozača, svirepih Oblivion Knightova i drugih spodoba.
Savet: Izbegavajte ulicu.

/vodolija/*.* (januar20-feb18)
Uspeh u fudbalu sa lokalnim penzionerima.
Ne igrajte se sa defragmentacijom.
U globalu, uspešan mesec.

/ribe/*.* (februar19-mart20)
Umorni ste od **Quakea**.
Ubili ste pravog čoveka!
Čuvajte leđa, jer ko se poslednji smeje...

Hi-tech, Lo-price.

Najnovija generacija ADI monitora dizajnirana je prema zahtevima savremenih korisnika. Preporučujemo vam ADI ProVista E44 (15" monitor izuzetnih karakteristika i veoma povoljne cene) i ADI MicroScan G910 (19" Flat Trinitron).

Nagradna igra časopisa THe GaMe®

1. Koja naslovna strana Vam se najviše svidela?

_____

2. Koju konfiguraciju imate?

_____

_____

3. Koji žanr igara najčešće igrate?

_____

Ime i prezime: _____

Adresa: _____

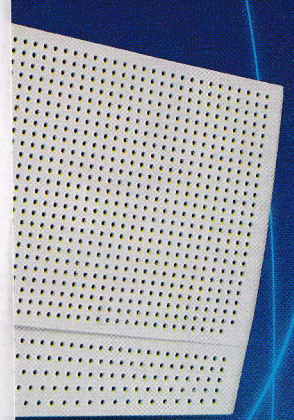
Grad i poštanski broj: _____

Broj godina: _____

Konkurišem za nagradu za (zaokružiti):

PC Sony PlayStation

NOVA ADRESA REDAKCIJE ČASOPISA
THE GAMER
VRTLARSKA 7B
11080 BEOGRAD



ADI The Display Company

ComTrade Korak Ispred.

Jedini ovlašćeni distributer za SRJ · tel: (011) 311 20 60 · http://www.comtrade.co.yu

AD Ljubomir Ristić / D&CW Ranko Tomić ©2000 ComTrade Ad

važne sitnice

Axialis CD Player

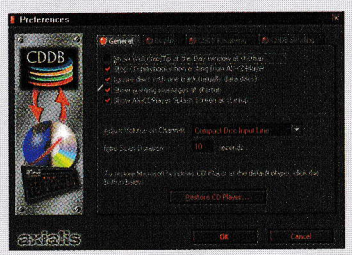
http:// www.axialis.com

Axialis AX-CD Player je virtuelni CD player za Windows, što ste, verujem, već i sami pretpostavili. Dakle imate prilično veliku kolekciju diskova koju iz nekog razloga nemate u MP3 formatu. Dobro, vaš izbor. Slušate CD-ove preko kompjutera od kad ste prodali CD player jer su vam falile pare za novu grafičku, i to je OK. Ono što nije OK je da slušate CD-ove u onom nakaznom čudu od playera koji se dobija uz Win9.x.

Ovaj program je dizajniran po ugledu na nove hi-tech playere koji se ugrađuju u kola. I zaista izgleda impresivno. Posle prvog, vizuelnog, utiska, i kraćeg rada sa programom utvrdio sam da ovaj program ima, pored izgleda, i sve ostalo što jedan CD player treba da ima.

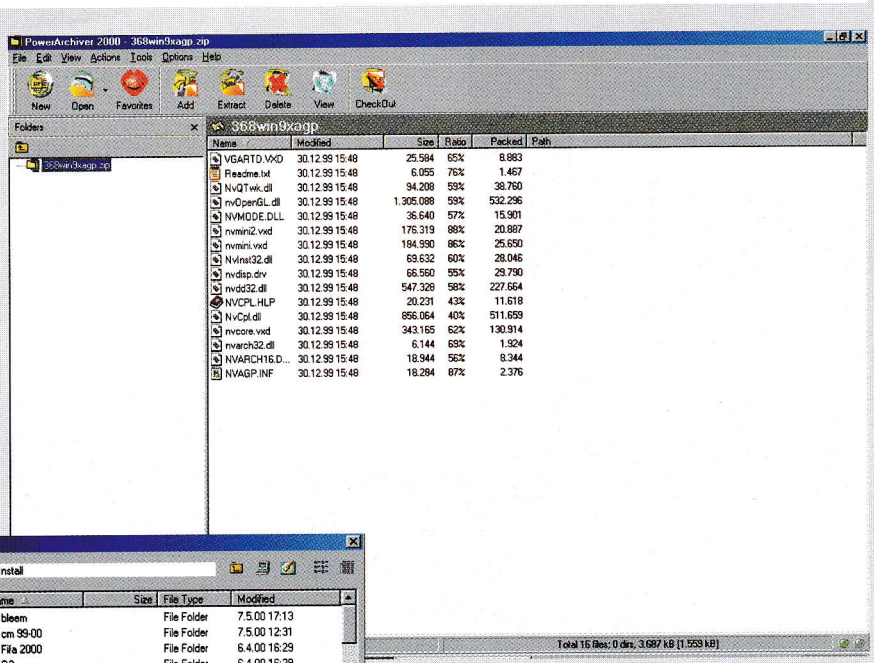
Na sredini je standardan display: naziv grupe i pesme, dužina trajanja pesme, mod u kome radi i standardan set dugmića (play, stop, ff, rw, next/previous song). Sa leve strane je desetak dugmića sa brojevima pesama, a sa desne dugmići za volume i set dugmića za raznorazna podešavanja. Display može biti u bilo kojoj boji, i to je to što se tiče šminke.

Program je 100% kompatibilan sa CDDB bazom podataka na Internetu, tako da podatke o umetniku i nazivu pesama ne morate da unosite ručno. Od modova za playback podržani su Continous, Intro scan (preview svake pesme), Repeat all, Repeat one i Shuffle koji je doveden do savršenstva. U programu postoji oko dvadesetak opcija za podešavanje od kojih su neke zaista inovativne. Naravno tu je i Manager u kome možete napraviti svoju bazu podataka o CD-ovima i iz koga download-ujete podatke sa Interneta. Sve u svemu, ovaj CD player ima izgled, funkcionalnost i mnoštvo korisnih opcija. Program je shareware.



Power Archiver 2000

http:// www.powerarchiver.com



Power Archiver 2000 predstavlja jedan od najboljih freeware arhivera koje sam imao prilike da koristim u poslednje vreme. Svi mi koji posedujemo računar svakodnevno se srećemo sa raznim kompresovanim fajlovima. Najčešće su to fajlovi sa ekstenzijom zip, ali neretko se srećemo i sa arj, cab, rar i sličnim kompresovanim arhivama. Ti fajlovi su jednostavni za korišćenje, neretko znatno smanjuju količinu zauzetog prostora i svi ih rado koristimo. U radu sa zip arhivama nenadmašan je svakako Win Zip, koji je poznat većini korisnika. Power Archiver 2000 je program koji ima podršku za pravljenje i rad sa zip (+Quake pk3, +JavaARchiver),. cab, lha (lzh), tar, tar.bz, tar.bz2 i bh arhivama, a čita i ekstraktuje i rar, arj, arc, ace, zoo, gz, bzip2, xxe i uue. Zaista impresivno, za neke čujem po prvi put. Ono što je najbolje je da ovaj program radi sa svim ovim kompresovanim fajlovima na nivou jednog WinZipa u radu sa zip arhivama. Sa ovim programom kompresovanim fajlovima možete raditi šta poželite: možete ih praviti, ekstraktovati, instalirati bez raspakivanja, preimenovati fajlove unutar arhiva i šta sve ne.

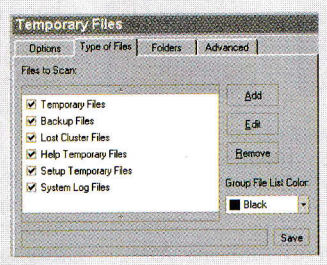
Prilikom instalacije program se integriše u Windows Explorer, kao i WinZip. Moguće je podesiti program da radi u kombinaciji sa većinom novijih antivirus programa. Izuzetno je lako koristiti ovaj softver: običnim duplim klikom otvarate bilo koju od podržanih arhiva, a drag 'n' drop funkcioniše besprekorno.

Pored ovih mogućnosti imate još par zanimljivih opcija. Prva je opcija da jedan zip fajl veličine recimo 5Mb podelite na više manjih. Možete ga podeliti na fajlove veličine 100, 500, 720, 1200, 1400, 1700, 2000, 2800Kb. Posebno je interesantna veličina od 1400Kb, što je veličina jedne diskete. Jedina mana ovog „seckanja" arhiva je što ako želite da sastavite arhivu na nekom drugom računaru, i tamo morate imati instaliran PA 2000. Druga opcija je opcija Repair archive koju nisam isprobao u praksi, ali zaista zvuči interesantno.

Aktuelna verzija programa je 6.0, a veličina instalacije oko 2Mb. Ako vas zanimaju skinovi za ovaj program, naći ćete ih na sledećoj adresi : http://skins.powerarchiver.com.

System Cleaner 2000

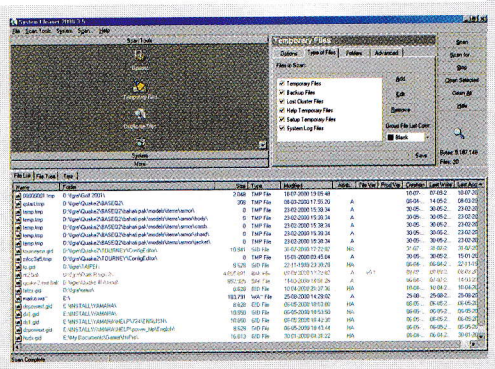
http:// www.systemcleaner.com



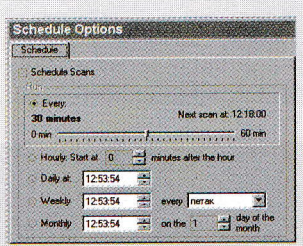
Dosadili su vam temp (tmp) fajlovi koji ostaju posle nekih instalacija, ili oni shortcut-ovi koji ne vode nigde, ili ste jednostavno umorni od onih fajlova koji samo stoje tu i zauzimaju prostor, a zaista ničemu ne služe? Da? Onda nabavite System Cleaner 2000 !

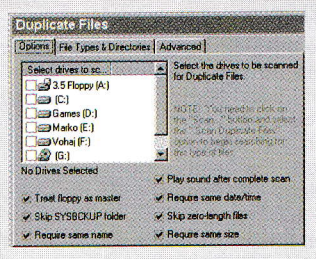
Hard disk lako može da od finog mesta za skladištenje podataka postane totalna rupa gde se okuplja najgori ološ od fajlova. Oni se vremenom uvuku u vaš ekskluzivni i novi hard i stvaraju sve veću gužvu, zavlače se po mračnim ćoškovima i ko zna šta rade. Da ne biste posle nekog vremena kada vam se računar totalno uspori od brda beživotnih tela ničemu nekorisćih fajlova, ponovo instalirali Windows, pokrenite ovaj program i za kratko vreme se oslobodite muka (molim korektora da nikako ne dira „od brda beživotnih tela ničemu nekorisćih fajlova", hvala, hm... hvala). (Ma ne bih ga ni pipnuo, baš je cool, prim. kor.)

System Cleaner 2000 pronalazi i otklanja fajlove koji nisu potrebni i odstranjuje ih sa vašeg računara, a bogami, bavi se i prevencijom. Program skenira vaš HD i potom pronalazi fajlove koji su po njegovom mišljenju nepotrebni. Potom će vas upitati koje od tih fajlova želite da obrišete i pošto to odredite za sekundu-dve nema problema. SC 2000 će pronaći i one fajlove koje klasični uninstall programi obično propuste.



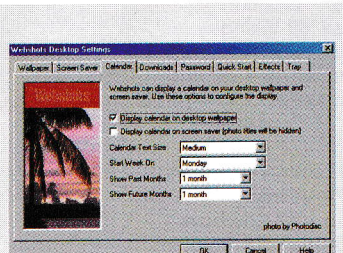
SC 2000 je pravljen da bude mali, funkcionalan i pre svega moćan sistemski alat. Stoga, evo i upozorenja: (jer ja uvek mislim na vas... Marka Šubarića za predsednika!) SC 2000 ima moć da obriše bilo koji fajl sa vašeg računara tako da preporučujem da dva puta proverite znate li šta vi to zapravo brišete. Ono što svakako povećava sigurnost je mogućnost pravljenja backupa fajlova koje brišete. Ono što je još simpatičnije je da taj backup ide pravo u .zip, što je dokaz koliko SC 2000 brine za prostor na vašem HD-u. Program ima izvanredan Search tako da možete tražiti fajl bilo po datumu, veličini, atributima ili nazivu. Naravno, postoji i Scheduler kojim možete odrediti kada i koji scan diska će biti upotrebljen, mada ja preferiram da to uradim ručno i polako. Interesantan softver koji sam, eto, slučajno skinuo sa Interneta, a ispostavilo se da je zaista odličan.





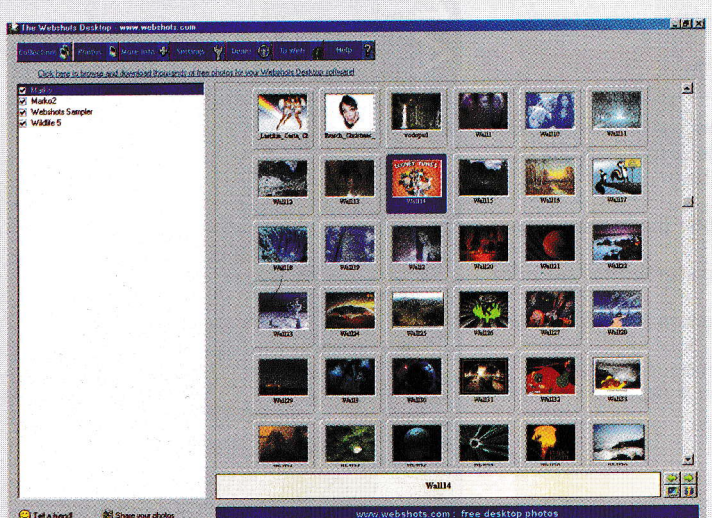
WebShots DeskTop

http:// www.webshots.com



Desktop. „Radna površina", kako bi rekli u nekim nazovi-udžbenicima. Svi mi volimo da obavljamo posao za kompjuterom u prijatnom okruženju. Jedna od zaista dobrih osobina desktopa je što je pozadinu moguće menjati. Neki kažu da im je menjanje raznih slika dosadilo, i da se pre ili kasnije svi vrate na jednobojnu pozadinu. Ja i posle par godina rada na kompjuteru volim da na svojoj „radnoj površini" vidim neku lepu prirodu, životinju, neku interesantnu cyber fotografiju, a ponekad i neku tetu. Vi?

Ako ste u mom fazonu, program koji vam od sveg srca preporučujem je Webshots Desktop (u daljem tekstu: WD). Koliko je ovaj program popularan među korisnicima govori i podatak da ga je samo sa jedne adrese (www.download.com) skinulo oko pola miliona ljudi.



Pre svega, bitno je shvatiti da ovo nije samo program koji će vam pomoći da lakše menjate slike na svom desktopu. On je mnogo više od toga. Na oficijalnoj stranici ovog programa nalazi se ogromna baza raznoraznih wallpapera. Možete im pristupiti pošto uzmete svoj username i password, što je naravno u potpunosti besplatno. Posle toga dobijate pristup hijadama wallpapera, e-card servisu, on-line razmeni slika i još brdu servisa. Wallpaperi su raspoređeni u nekih petnaestak kategorija kao što su: 3D Art, Nature, Wildlife, People, Dogs, Cats, Flowers, Space, Wheels itd. Činjenica je da sam se sad ja raspisao o stranici, a ne o samom programu, ali dok koristite WD stiče se utisak da je stranica sastavni deo programa.

Svaka slika koju skinete skida se direktno u direktorijum koji koristi WD. Slike koje skinete iz, recimo, dela galerije Wildlife 5, direktno idu u taj direktorijum, a ako ga nemate WD ga napravi. Sve operacije oko rasporeda slika u direktorijume, pravljenja svojih kolekcija i slično, obavljate u delu programa koji se zove Collections. Kada kliknete na bilo koju kolekciju slika, na desnoj polovini ekrana pojaviće se tumbnailovi svih slika koje su u toj kolekciji, jednostavnim klikom na neku, postavljate je za wallpaper. Sva podešavanja oko programa vršite u delu Settings.

Program ima par dodatnih opcija od kojih ističem dve. Prva je opcija Screensaver, i radi tako što prikazuje sve slike iz određenog direktorijuma po određen broj sekundi. Pri promeni svake slike koristi neke jednostavne efekte rasipanja slike i slično, međutim kako ih ima zavidan broj, ovo je sasvim solidan screensaver. Druga interesantna opcija je prikaz kalendara na desktopu. Fin i jednostavan kalendar kome možete menjati veličinu, broj prošlih i budućih meseci koje će prikazivati, itd. Naravno ne treba zaboraviti ni opciju koja vam omogućava da se svaki dan wallpaper sam promeni.

I sad ono čuveno: „Sve u svemu..." Mislim, kako čovek da bude originalan sa zaključkom iz meseca u mesec? Dakle, ovako: meni se program dopada, i mislim da je veoma interesantan. Ako i vi mislite da može da vam zatreba, a vi ga skinite sa gore navedene adrese. Sve u svemu, na kraju krajeva, i šta reći...

male tajne

Priredio: Nikola Dmitrović

Mnogo toga zanimljivog smo vam spremili za ovaj broj. Tu je na prvom mestu najnovija luda vožnja u Carmageddon seriji. I dok su neki bezuspešno pokušavali da sa Mikom Hakinenom osvoje trku u Monci u GP3, drugi su se ludo zabavljali igrajući se sa C TDR 2000. Za sve strateške fanove, tu je odličan dodatni disk za AOE2, a šifre su ostale iste, ali smo ih ipak, radi reda, ponovili. Za Sony imamo, šta drugo do fudbal, novi Countdown Vampires, stari dobri Iznogud i još dosta toga.

Carmageddon TDR2000

Pritisni ~ i ukucaj neku od sledećih šifri:
hereComesTrouble - uključuje šifre
openLevelsGuv - svi nivoi
cash - dobijate pare
invincible - božiji mod
ai on/off - AI On/Off
setCar [IMEAUTA] - menja vaš auto u [IMEAUTA]
WasteAll - uništavate sve
lastlap - startujete u poslednjem krugu
lastcheckpoint - overavate chekpointe
adventure - mini igrica
damage_multiplier # - povećava štetu na # (#=broj)
addPowerup # - powerup (#=ime)

Interstate '82

Pritisnite escape, pa ukucajte šifru, a onda opet escape
kiss - uništavate vozilo na nišanu
love - uništavate sva vozila na radaru
cuddle - božiji mod
hugs - municija
imflame - dobijate misiju
syrup - zamrzava AI vozila
mrfreeze - zamrzava vreme
nukeme - samoubistvo (jako zanimljivo, nema šta)

ChampionShip Manager 3

Dobijate igrača besplatno:
Idite do igrača kojeg hoćete da kupite i stavite ponudu od duplo njegove vrednosti. Ovo će biti prihvaćeno. Onda idite u Adjust Offer, spustite vašu ponudu na besplatnu i pritisnite cancel.

KISS Psycho Circus

God gave rock 'n' cheats to you:
Invuln - božiji mod
GimmieGimmieGimmie - sva oružja
NoClip - No Clipping mod
NoTarget - Monster Targeting On/Off
Spectator - Fly mod
ChaseCam - prateća kamera (5 različitih uglova)
CyclePlayerClass - 4 različite klase
NextArmor - povećava oklop i energiju
PrevArmor - smanjuje oklop
NextMonster - sledeći monster
PrevMonster - prethodni monster
RestartLevel - restartuje trenutni nivo
CameraLock - ?
Debug1 - ??
Debug2 - ???

Age of Empires 2: The Conquerors

Pritisnite ENTER za vreme igranja, a onda kucajte:
ROCK ON - 1000 Stone
LUMBERJACK - 1000 Wood
ROBIN HOOD - 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 Food
MARCO - otkriva mapu
POLO - uklanja senke
AEGIS - brza izgradnja
I LOVE THE MONKEY HEAD - dobijate VDML
WOOF WOOF - leteći psi
FURIOUS THE MONKEY BOY - majmun
HOW DO YOU TURN THIS ON - Cobra auto
TORPEDO# - ubija protivnika #
TO SMITHEREENS - dobijate sabotera
BLACK DEATH - Destroy All Enemies
I R WINNER - You Win

Madden NFL 2001

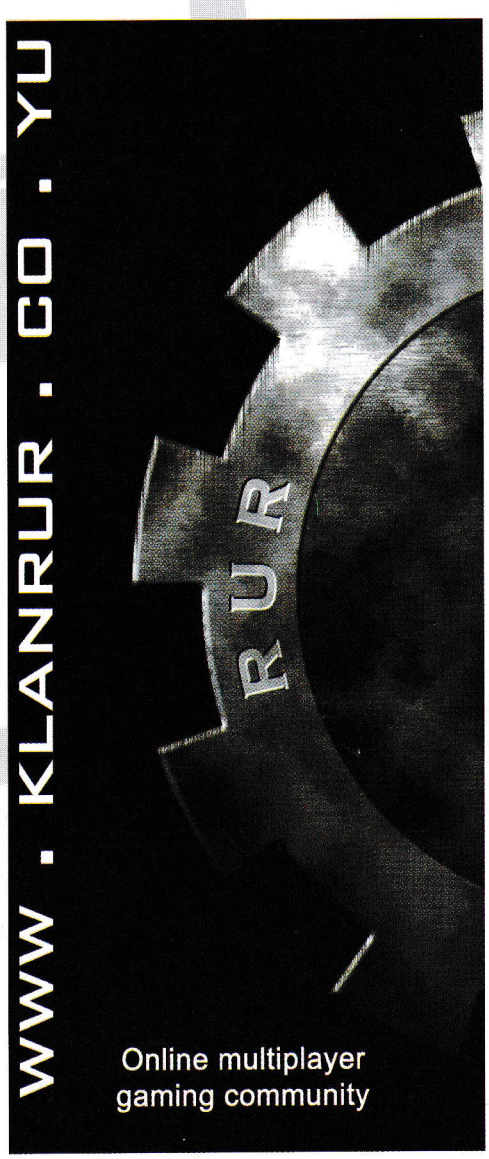
Ukucajte neku od sledećih šifara da biste aktivirali neke od skrivenih timova. Šifre se kucaju u "Secret Codes" opcijama, pod settings:
Lionpower - '57 Lions
Goldrush - '57 49ers
Jollygreen - '58 Giants
Greenwings - '60 Eagles
Getem - '62 Texans
Therewasaman - '62 Oilers
Megiveyou - '66 Chiefs
Champs - '66 Packers
Tundra - '67 Cowboys
Heidi - '68 Raiders
Nofluke - '69 Chiefs
Allfluke - '69 Vikings
Damnyankees - '70 Jets
Peopleeater - '70 Vikings
Longestgame - '71 Dolphins
Stars - '71 Cowboys
Struggle - '74 Raiders
Steelcurtain - '74 Steelers
Tark - '74 Vikings
Usateam - '77 Cowboys
Cannedtuna - '78 Dolphins
Holy - '78 Raiders
Roller - '78 Chargers
Earl - '78 Oilers
Comeback - '79 Cowboys
Pirates - '79 Bucaneers
Aheadatthehalf - '79 Redskins

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Omogućite konzolu:
Select Video/Audio Menu --> Advanced Options --> štiklirajte Console. U igri, pozivate konzolu na ~. Onda upišite šifre:
god - božiji mod
notarget - No Target mode (neprijatelji ne napadaju)
noclip - No Clipping mode (prolazite kroz zidove)
give all - sva oružja, predmeti (energija, voda)
health - 100 energije
eventlist - pokazuje sve moguće komande
map # - skačete na mapu # (ispod je spisak nivoa)
blood
cemetary
cliff1
cliff2
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter_evil
towncenter_good
training
under
water
zoo

IceWind Dale

Pažnja: Čitovi važe za verziju 1.05+, tako da je moguće da ne funkcionišu za ranije verzije.
Pritisni Ctrl + Tab da pozovete konzolu, a onda kucajte šifre:

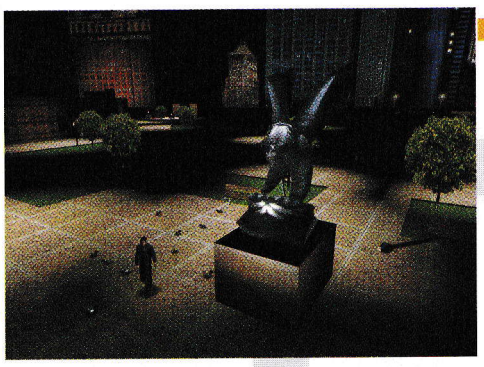


male tajne

ExploreArea() - otrkiva mapu
Hans() - teleport
SetCurrentXP(broj) - daje označenom liku EXP
AddGold(broj) - zlato
FirstAid() - 5 naptika, antidota, i 1 Scroll Of Stone To Flesh.

Deus Ex

Editujte user.ini u deusex/system direktorijumu, i promenite, recimo, 't=' u 't=talk' (uradite ovo gde god se pojavljuje 't='). U toku igre, pritisnite T da dobijete liniju 'Say:' Izbrišite reč say. Da bi ste aktivirali čit mod. ukucajte "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True". Sada možete ukucati neku od ovih šifri.
god - Božiji mod



players only - zamrzava protivnika
invisible true/false - nevidljivost On/Off
behindview 1/0 - pogled iz trećeg lica On/Off
fly - Fly mod
ghost - No Clipping mod
walk - Fly Mode Off
iamwarren - EMP
allskillpoints - dobijate sve Skill poene
allweapons - sva oružja
allammo - popunjava municiju
tantalus - ubija metu
opensesame - otvara selektovana vrata
legend - tajni meni
allhealth - puno zdravlje
allenergy - puna energija
allcredits - 10000 kredita
allimages - sve slike

War of the Worlds

Šifre za nivoe:
Level 2 - X, X, X, Krug, Trougao, X, Krug, Kvadrat
Level 3 - Kvadrat, X, X, Trougao, Krug, Krug, Krug, Trougao
Level 4 - Krug, Krug, Kvadrat, Kvadrat, Trougao, X, Trougao, Krug
Level 5 - Trougao, Trougao, Trougao, Kvadrat, Krug, Trougao, X, X
Level 6 - Kvadrar, Krug, Trougao, Trougao, Krug, Kvadrat, X, Kvadrat
Level 7 - Krug, Trougao, Krug, Kvadrat, Kvadrat, Kvadrat, Trougao, Trougao
Level 8 - Krug, X, Krug, X, Kvadrat, Trougao, X, Trougao
Level 9 - Kvadrat, X, Krug, Krug, Krug, Trougao, X, Krug
Level 10 - Trougao, X, X, Krug, Krug, Trougao, Krug, X
Level 11 - X, Trougao, Krug, Krug, Kvadrat, Kvadrat, X, Kvadrat
Level 12 - Krug, Krug, Kvadrat, Trougao, Trougao, X, Krug, Trougao
Level 13 - Krug, Trougao, Trougao, Krug, X, X, Kvadrat, Kvadrat
Level 14 - Krug, Krug, Trougao, X, Kvadrat, Kvadrat, X, Krug

Triple PLay 2001

EA Dream Team
Drži L1 i R1 i pritisni Levo, Desno, Desno, Desno, X
Veliki igrači:
Uradi homerun sa igračem koji ima više od 250 pounds.
Skriveni timovi:
Osvoji World Series u season modu. Moći ćeš da igraš sa timovima kao što su The World All-Stars, Dominican Republic All-Stars, The Legends, i The Triple Play Team.
Istorijski komentatori:
Drži L1 + L2 + R1 + R2 i pritisni Gore, Trougao, Desno, Krug.
Trivia:
Drži L1 + L2 + R1 + R2 i pritisni Dole, X, Desno, Krug
Vreme:
Drži L1 + L2 + R1 + R2 i pritisni X, Dole, Trougao, Gore

ISS Pro Evolution

All-star timovi u cup modu:
Gore, Gore, Dole, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno

Bonus stadion:
Osvojite Konami Cup pod bilo kojom težinom da biste otvorili Clubhouse stadion u exhibition modu.

Euro/World Allstars teamovi:
Pobedite na International i Konami kupu.

Classic Euro/World Allstars teamovi:
Pobedite na International, Konami, Europe, African, American, i Asian kupu (sitnica, zar ne?).

Iznogud (i Iznogud voli da se igra:)

Šifre za nivoe
01 -- CORROD
02 -- FISCHER
03 -- GOGONO
04 -- EXTERN
05 -- XFILES
06 -- GOTERR
07 -- SPECTR
08 -- PICNICI
09 -- POILUS
10 -- FEDODO
11 -- FOURNO
12 -- DIKEPI

Destruction Derby 2

Unesite sledeća imena na Enter Name ekranu
Sve staze
MACSrPOO

Animacioni krediti
CREDITZ!
Video krediti
TONYPARK
Nevidljivost (samo za Wreckin' i Stock Car modove)
!DAMAGE!

Vandal Hearts 2

Advanced mod:
Na "Press Start" ekranu, brzo pritisni Gore, Gore, Dole, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno, L1, R1 na drugom kontroloru. Ako ste uneli dobro šifru, pojaviće se poruka "Advanced Mode" u ćošku.

V-Rally 2

Sva kola i trefeji:
Pritisni L1, R1, Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, X, X + Select na "game progress" ekranu. Onda, označite prazno mesto i pritisnite X
Veće ubrzanje:
Ukucajte LDN kao vaše ime.

Skrivene staze:
Ukucajte sledeće šifre u name boksu, a onda morate izaći i startovati novu trku. Nakon što ukucate šifru, izaberite vaš auto, izaberite i time trail za game mod, idite na Corsica i izaberite bilo koju trku. Bićete na stazi na kojoj niste nikad bili ranije
Skrivena staza 1: CBLC Skrivena staza 2: CBLCA Skrivena staza 3: CBLCB Skrivena staza 4: CBLCC Skrivena staza 5: CBLCD
Super skokovi:
Ukucajte _FLY_ u name boksu. Zapamtite space, pre i posle. Ako ste uradili dobro, svaki put kada skočite, skočićete duplo više.

Koudelka

Snimi bez dolaska u check point. Kada se prikaže ime sobe, pritisni Krug.

International Track And Field 2000

Konami Man:
NA events selection ekranu, pritisni Gore, Gore, Dole, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno, Krug, X. Čućete zvuk ako ste uradili sve dobro.

CountDown Vampires

Vampire mod:
First Name: Prince Last Name: Darkness
Ovo vam omogućava da igrate sa Keith kao vampirom.
Skrivene slike:
First Name: Yuka Last Name: Kobayashi
Bolji završetak:
Ako dopustite da vas Geils ubije, umesto vi njega, kraj će biti mnogo bolji.
Specijalni mod:
Ako završite igru za manje od 7 sati, dobićete Special mod, sa mnogo više opcija i čitova

Priredio: Ognjen Popović

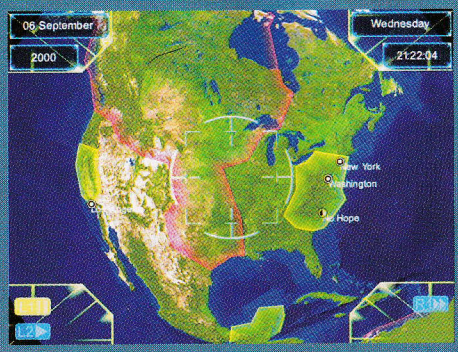
The DreamLand Chronicles: Freedom Ridge

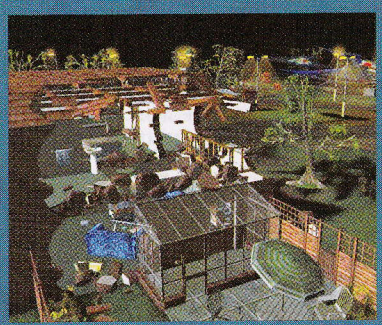
File Edit Preview Modify Window Help

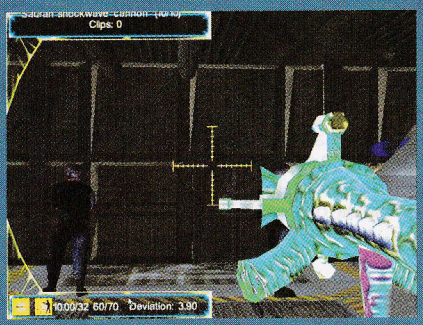
Tim koji je radio na stvaranju X-COM-a priprema igru u istom stilu, sa namerom da još jednom pomeri granice i promeni način na koji ljudi gledaju na potezne strategije. Freedom Ridge počinje nakon velikog napada vanzemaljaca na Zemlju, koji je desetkovao većinu ljudskih snaga i posle 70-odnevne opsade potpuno uništio privredu. Igrač preuzima komandu pobunjeničke armije poznate kao Zemaljska Oslobodilačka Vojska. Tako imate zadatak da pokrijete i odbranite područja koja su i dalje pod vašom kontrolom, bar dok ne nabavite nove trupe i opremu za nešto agresivniji otpor neprijatelju. Ah, da, ovoga puta ne možete kupiti municiju za novac jer on više nema nikakvu vrednost - moraćete se dati u potragu za njom.

Rasa protiv koje se vodi borba poznata je pod imenom Saurans, ali to nije jedina stvar koja se otkriva tokom priče: polako će se razjasniti tajne o vanzemaljskim obdukcijama, Oblasti 51, UFO konspiracijama itd. Saznaćete dosta zanimljivosti, kao da pojedine delove na Zemlji Saurani drže kao lovišta za svoje grabljive životinje koje drže kao ljubimce.

Interfejs nije menjan, tako da ostaje izometrijski zoomabilni pogled koji omogućava rotiranje i lak pregled gradova, skladišta municije, kao i linijski razgraničene zone kojima upravljaju ljudi odnosno alieni. Zanimljivo je da je omogućena kontrola jednog člana tima, kada se pogled prebacuje u prvo lice. Ceo teren će biti potpuno deformabilan zahvaljujući unapređenom fizičkom modelu, što uključuje uništavanje plafona, podova, ali i celih građevina ukoliko je razorna moć dovoljno velika. Tako se taktika podiže na nov nivo - srušite drvo na baraku sa neprijateljima, napravite rupe u zidu i kroz njih sredite zlikovce, ili pogasite svetla ako vam više odgovara borba u mraku. Neprijateljsko oružje koje nađete možete ispitati i proizvoditi za sopstvene potrebe. Pa šta nam još treba?







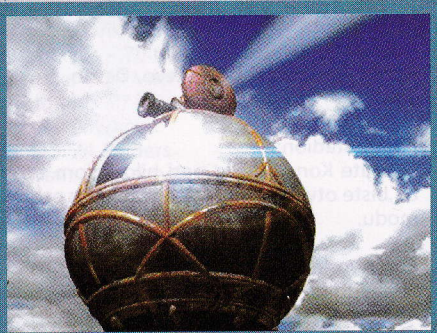
Status: waiting ...

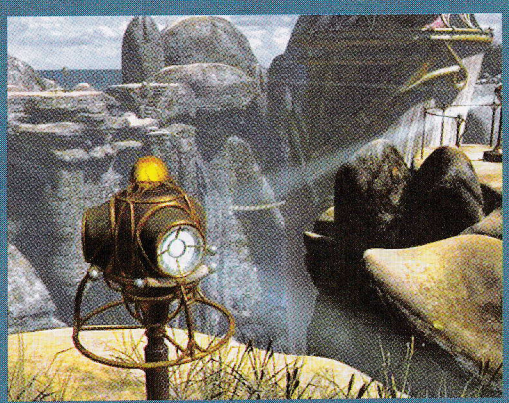
Myst III: Exile

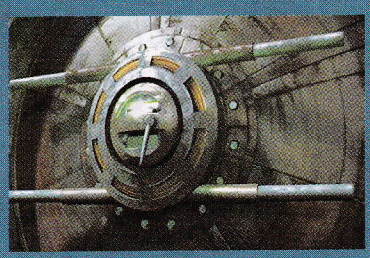
File Edit Preview Modify Window Help

Kada se sredinom devedesetih pojavila avantura pod nazivom Myst, jedna od prvih koja je naseljavala diskove o kojima se tada samo šaputalo, skrenula je pažnju na sebe prvo fascinantom grafikom, a kasnije i ostalim kvalitetima (prvenstveno pričom). Posle tri godine je izašao nastavak sa polovičnim uspehom, pogotovo što su se avanture i bliski joj žanrovi pretvarale u arkadnije tvorevine.

A sada, eto ga i treći deo, u produkciji Presto studiosa. Odmah da razjasnimo sva pitanja i nedoumice: Myst III ostaje veran svojim prethodnicima, ali u savremenijem ruhu. Interfejs je nepromenjen, dok je dodato razgledanje lokacije u punom krugu (360 stepeni). Zagonetke i problemi ostaće slični, ali se sa današnjom tehnologijom mogu očekivati i izvesna unapređenja. Realni glumci savršeno su uklopljeni na podlogu, tako da sa te strane neće biti problema. Myst III: Exile predstavlja direktan nastavak prošlog dela, tako da će priča pratiti Atrusa i Catherine nakon događaja u Rivenu. Preuzimanje kreiranja igre na sebe Presto je zaslužio svojim Myst-olikim avanturama The Journeyman Project (čiji treći deo radi upravo na principu rotiranja pogleda), pa će eventualnim skepticima i fanovima pasti kamen sa srca. Jedino je pitanje kako će publika dočekati u neku ruku prevaziđen stil igranja i da li će povratiti želju za ovakvim podžanrom. Igra se očekuje u prvoj četvrtini sledeće godine, a do tada ćete valjda nabaviti neki Pentium na 300 MHz i 32 Mb RAM-a, koliko će minimalno zahtevati.





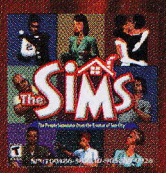


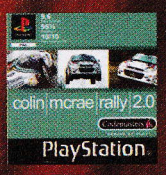
Status: waiting ...

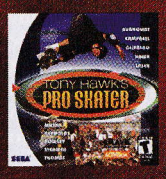
MASTER CD

k l u b

-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-





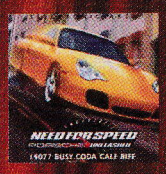


OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

Katalog preuzmite na adresi: http://mastercdklub.tripod.com
ili http://go.to/mastercdklub

CD naslovi
- Igre
- Uslužni
- Enciklopedije
- Medicina
- Mixevi
- MP3 muzika

PlayStation
Dreamcast
- Igre
- Konzole
- Memo karte
- DualShock
- N-Pal konvertori
- I ostala oprema



ŠALJEMO POŠTOM

POSEBNE PONUDE:

Program za pravljenje MP3 kompilacija
po izboru, i ostale pogodnosti
za CD klubove i igraonice.

KARAOKE - Velik izbor pesama
za kafiće i diskoteke. Tel. (023) 510-395

Dreamcast

PC CD ROM

PlayStation

Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN
(023) 38-715
064 128 45 48

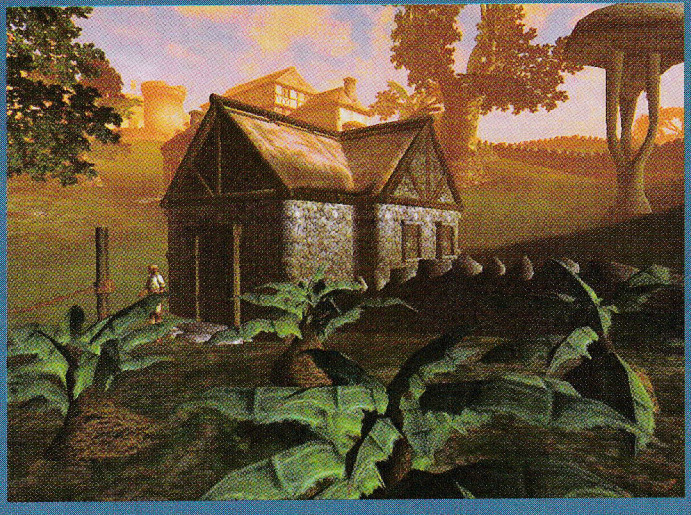
The Elder Scrolls III: Morrowind

File Edit Preview Modify Window Help

Godina 1994. i The Elder Scrolls: Arena. Igra na koju sam slučajno nabasao, pokrenuo je, i sa blagom ravnodušnošću konstatovao da možda u sebi sadrži nešto potencijala. A onda je usledio izlazak iz prvog dungeona, gde su me dočekala nepregledna prostranstva Tamriela. Ostalo je išlo samo od sebe, a u najlepšim uspomenama ostale su večeri sa crvenim nebom i stihija prolaznika koji žure nekim poslom u smiraju dana. Godina 1996., i nastaje ludilo... Daggerfall, druga u nastavku Elder Scrolls serije, sa sobom je doneo pravu revoluciju u FRP igrama i kvatni skok u svakom pogledu, osim grafičkom (Red Guard i BatlleSpire nisu deo serije, već se samo odigravaju u istom svetu). Tolika raznovrsnost i nelinearnost teško se može naći u bilo kojoj drugoj igri, jedino može da parira Realms of Arkania: The Blade of Destiny. Sećam se događaja izvesnog Z. Škobića, koji je, prethodno se pretvorivši u vukodlaka, popio jedan levitation potion, i takav leteo na konju preko usnulog grada... to su bila vremena! I posle četiri duge godine, svi fanovi Daggerfalla imaju čemu da se nadaju, jer Morrowind dolazi, a po najavama - to je ono pravo!

Pored današnjih igara koje sve bolje iskorišćavaju multiplayer mogućnosti, Morrowind je potpuno orijentisana na užitak za jednog igrača, što za naše prostore može predstavljati samo plus. I pored toga, očekuje se utisak da su NPC-jevi pored vas pravi (živi) likovi, jer će posedovati sve osobine kao i heroj kojim upravljate, i ravnopravno učestvovati u događajima: svi će imati nivoe, neki će i napredovati po njima, a približna brojka svodi se na „svega" hiljade NPC-jeva i monstruma. Ono što je jedna od najvećih odlika ovog serijala jeste maltene beskonačnost igranja - čak i pored završavanja glavnog toka priče i questova vezanih za istu, moguće je nastaviti upgrade-ovanje vašeg lika i dalji, moglo bi se reći, život.

Ali šta je, dovraga, Morrowind? Morrowind je provincija u Tamrielu, prvenstveno naseljena Dark Elfovima (Dunmer). Početni deo igre će se odvijati na velikom ostrvu Vardenfellu, u čijem srcu leži ogromni vulkan Dagoth-Ur. Dark Elfovi su, nekih 400 godina pre vremenskog perioda u igri u kojem nastupa igrač, poraženi od strane Imperije. Od tada, pomešalo se i stopilo mnoštvo rasa, a stvorene su grupe i sekte koje se bore za preuzimanje kontrole nad ostrvom, uključujući pet vladajućih dinastija, brojne gildove kao i misterioznu religijsku organizaciju. Svi gildovi i organizacije su otvoreni za nove članove, stoga se možete upisati, i vremenom izboriti za visok položaj u nekom od njih. U opštem metežu, svetom se vuče tajanstveno prokletstvo zvano The Blight (Propast), koje isisava život iz same zemlje.



Bethesda, koja je uzgred i proizvođač i izdavač igre, borbu opisuje kao mešavinu Daggerfalla, Jedi Knighta (vidi opis u ovom broju) i Thiefa. Borba se odvija u realnom vremenu, i sadrži tri osnovne vrsta udarca: Thrust, Chop i Slash. U zavisnosti od kretanja, vaš lik će izvesti jedan od ova tri poteza. Korak unapred prouzrokovaće ubod (thrust), dok će strafovanje u stranu izdejstvovati sečenje (slash). Različito korišćenje ovih poteza odraziće se na oružje koje koristite: tako ubod kopljem nanosi mnogo više štete od „sečenja" istim.

Ono što će Morrowind razlikovati od njegova dva prethodnika jeste grafika, za koju se ljudi iz Bethesdae posebno pripremaju. Svi modeli u igri: lik koji vodite, NPC-jevi i čudovišta - biće podjednako dobro izmodelirani (za razliku od Tomb Raidera), sa po oko 6000 poligona. Svi likovi će odražavati realne senke, pa to u skladu sa velikim brojem poligona na ekranu iziskuje i nešto bolji hardver (u prevodu, spremite kintu za 3D karticu - posebno onu koja podržava T&L tehnologiju). Napravljena je jasna razlika između rasa, uključujući boju kože, izraz lica, visinu i težinu. Čak se i oklop prilagođava strukturi likova, što omogućava da lepo „nalegne" i učini kompaktnu celinu sa celim modelom. Ovo je bio izuzetno težak posao, jer zamislite čitav niz opreme i odeće koja se mora lepo pripiti na svaku rasu, fizičku strukturu i pol. Svejedno, progameri obećavaju mnoštvo najraznovrsnije opreme i odevanje lika po sopstvenom ukusu (kao što je u Daggerfallu moglo da se podešava stanje nekih elemenata garderobe - kaput sa kapuljačom ili bez nje, uvučena majica, opuštena, otkopčana itd.). Iako je dizajniran za pogled iz prvog, u Morrowindu će biti ubačen i pogled iz trećeg lica, pa će igrači videti i svoju „fancy" opremu. Ovo jedan FRP, barem u grafičkom smislu, izjednačava sa bilo kojim FPS-om.

Slično Daggerfallu, vaš lik ima osam atributa, od strengtha do lucka, zatim pet glavnih (major) i pet ostalih (minor) osobina. I dok se osobine povećavaju samim njihovim korišćenjem, atributi se povećavaju prelaskom na novi nivo. Ukupno postoji 27 skillova, a grubo se mogu podeliti u combat, magic i stealth kategorije. Posle mnogobrojnih žalbi igrača da su neke klase bile moćnije od ostalih, programeri se trude da se jaz između njih popuni. Veštačko zabranjivanje korišćenja nekih magija ili oružja prouzrokovano klasom više ne postoji, te će i mag koristiti mačeve, sa doduše u početku nešto slabijom uspešnošću, ali će vremenom naučiti da vlada njime.

U igri ćete biti u prilici da stvarate sopstvene magije, napitke kao i čarobne predmete. Napravljeno je oko 200 osnovnih spell efekata, koji mogu da se podešavaju i kombinuju, na taj način dajući mnogobrojne razlličite efekte. No, ne lezi vraže, ukoliko niste poznavalac alhemije, moraćete da mućkate komponente nasumice, sa mogućim „sporednim" dejstvima. Treba napomenuti koliko je to dobro, s obzirom da nećete dobijati poruke tipa „niste alhemičar" kad biste pokušali da smućkate neki napitak. Takođe, za svaki napitak su potrebne minimum dve komponente koje imaju isti efekat da bi on uspeo. Na kraju, sve komponente je potrebno pomešati određenom vrstom aparata (tučak, retorta...). Što je to bolje urađeno, bolji će biti i efekat napitka. Što se tiče magija, postojaće različite jačine istih, tako da postoji razlika između fireballa od 5 poena i fireballa od 50 poena. Divota!

Sve rase i klase koje ste videli u Daggerfallu su još uvek tu, s tim što postoji i jedna nova rasa, tj. Imperial. Fanovi Daggerfalla će se sa lakoćom setiti nedostatka opcije na glavnoj mapi igre, tj. ne

mogućnosti selektovanja Imperial Provincea. Sada je i to u opticaju. Što se tiče NPC-jeva i monstera, biće ih gomila, tj. minimum 50 različitih stvorenja, pa će biti zabave. Takođe, svaka rasa će posedovati svoje jedinstvene osobine sa kojima će počinjati igru, dok će iskusni igrači imati i divnu opciju pravljenja svoje sopstvene klase (iako to nigde ne piše, valjda ovu opciju neće zabataliti).

Interfejs Morrowinda je u stilu prozora (ali lepših od onih u Windowsu), sa mogućnošću njihovog proizvoljnog raspoređivanja i menjanja dimenzija, ali i providnosti ako zatreba. Na ovaj način će sve akcije biti izvršavane iz same igre, bez potrebe za prelazak u inventar ili sličnih stvari.

Ono što se uz igru dobija, i predstavlja jako zanimljivu stvar, je-ste editor. Jedan od najmoćnijih editora viđenih u kompjuterskim igrama, omogućiće vam isto ono što i programerima - da menjate celu igru! Upravo je najveći deo posla obavljen uz pomoć ovog construction kita, koji je poslužio za kreiranje čitavog sveta poput lego kockica. Naravno, uklapanje delova je mnogo finije urađeno, sa bezbroj kombinacija prilikom spajanja različitih vrsta materijala i objekata. Tako je vama na relativno lak način omogućeno stvaranje novih građevina sa sve enterijerom, pa čak i editovanja podloge (zemljišta). Jednom napravljenu teritoriju valja napuniti NPC-jevima, odrediti im sve osobine i psihologiju. Svi NPC-jevi u igri će drugačije reagovati kada vas vide, pa će i samo odevanje uticati na njihov odnos prema vama. Psihologija između ratnika i trgovca je različita, i dok će se prvi prihvatiti borbe, ovaj drugi neće gubiti časa da pozove stražare i umakne protivniku. Štaviše, iako Morrowind nije igra u kojoj vodite družinu, izvesni NPC-jevi ili životinje će vam se priključivati na neko vreme - čisto da upotpune epsku atmosferu. Ako ste muzički i glasovno obdareni, možete ubaciti i sopstveni wave, pri čemu će se usne lika prilagoditi i oponašati zvuk koji wave proizvodi.

Sve je po najavama jasno, a po slikama još više. Dostojan naslednik Daggerfalla, sa svim onim stvarima koje su falile u prošlom delu. Zbog ranijih iskustava sa priličnom dozom bagova, unajmljen je i bug hunter, koji bi trebalo rešiti takve probleme. Kakva će biti sudbina ovog ostvarenja koje je nasuprot današnjim standardima, videćemo, ali upravo su ti današnji standardi uništili Daggerfall i slična ostvarenja. I tako se mi raspričasmo o Daggerfallu, i pored obećanja da ćemo ga zaboraviti na neko vreme...no kad se osvrnemo, vidimo da je od tada prošlo više od mesec dana, a uz to, zar se ne kaže - obećanje, ludom radovanje...

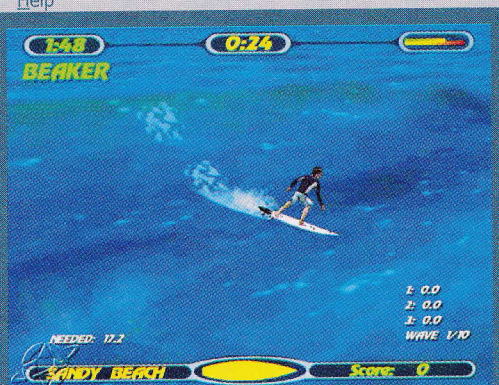
Status: waiting ...

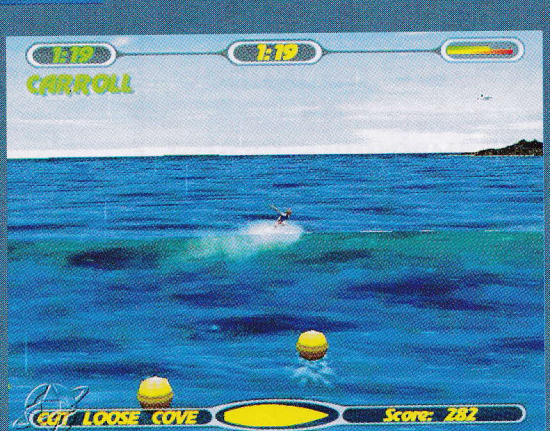
ChampionShip Surfer

File Edit Preview Modify Window Help

Ako reč „surfer" vezujete sa čovekom koji krstari Internetom, znači da je krajnje vreme da se malo pozabavite sportom. Stoga, dasku u ruke i na pecanje... hm... surfovanje (toliko o sportu).

Setite se kada ste zadnji put videli simulaciju surfovanja. Da, beše to pre mnogo leta. No, uskoro nam Krome studios i Mattel Media donose i ovaj, u kompjuterskim vodama zaboravljeni sport. Najvažnije za jednu ovakvu igru jeste simulacija vodenih talasa, kao i drugih prirodnih elemenata (za razliku od ranijih sprajtova). To je i učinjeno, pa će tokom surfinga na vas uticati brzina i veličina talasa, vetar, kiša i druge vremenke prilike. Treba napomenuti da će postojati širok izbor plaža, i da će se fizičke prilike menjati na svakoj od njih. Postojaće dosta modova, od treninga preko šampionata i trik skokova, pa sve do, verovali ili ne - tabačine(?!). Omogućen je izbor od nekoliko surfera i surf-boardova, pa će i osobine koje posedujete biti raz-ličite. I dok mali talasi pružaju dosta veću stabilnost, ne daju dovoljno mogućnosti za atraktivnije skokove i izvođenje caka i trikova. Zanimljivo je da su programeri Krome studiosa na konsultovanju imali par australijskih sudija, pa će sve ocene koje dobijete biti realne. Realnost važi i za pokrete u igri, jer se upravo ti programeri istovremeno zaista bave surfingom! Pa, s obzirom na konkurenciju, reklo bi se da ćemo imati najrealniju simulaciju surfovanja pred sobom (ali bez ironije). Stoga, ako igra ne izađe pre leta sledeće godine, na odmoru se malo pozabavite ovim sportom.





Status: waiting ...

PC

PROGRAMI
IGRE
ENCIKLOPEDIJE
MEDICINA
PROGRAMIRANJE
MULTIMEDIJALNA IZDANJA
KOMPILACIJE PROGRAMA
SIMULACIJE
NAUKA
PUTOVANJA
INTERNET...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

SONY

AVANTURE, PLATFORME,
SPORTOVI, VOŽNJE,
SIMULACIJE, PUCAČKE,
STRATEGIJE, EROTIKA....

NA VERBATIM DISKOVIMA

MEMOKARTICE 15.-
KONVERTORI 25.-
DŽOJSTICI 15.-
DUAL SHOCK 50.-
KONZOLE OD 235.-
BEŽIČNI DŽOJSTICI
PIŠTOLJI, VOLANI,
MOVIE CARD,
KABLOVI...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

MP3

Izbor za 15 min!

NAJNOVIJA MUZIKA :
DOMAĆA, NARODNA,
STRANA, KLASIČNA,
FILMSKA, DEČIJA

GOTOVE KOMPILACIJE
SNIMANJE PO IZBORU

PROGRAM ZA BIRANJE
MUZIKE SA KATALOGOM:

WWW.GLSOFT.CO.YU
ILI LIČNO U BEOGRADU,
BULEVAR REVOLUCIJE 107
011/423-700

DVD

NOVO!

NAJVECI IZBOR
NAJNOVIJIH HITOVA!
MATRIX, MUMMY, METRO,
STIGMATA, BEING JOHN
MALKOVICH, YOU`VE GOT MAIL,
THREE KINGS, THE BLAIR
WITCH PROJECT, THE INSIDER...

USKORO :
MISSION IMPOSSIBLE 2, SOUTH
PARK, THE STORY OF G.I JOE,
PIRATES OF SILICON VALLEY,
RUN LOLA RUN...

VELIKI IZBOR
DVD DISKOVA SA
PREVODOM
IZNAJMLJIVANJE
PRODAJA:
KINESKI DVD 25.-
USA DVD 35.-

VCD

NOVO!

SA PREVODOM
VRHUNSKI KVALITET
DOLBY STEREO
DVD MASTERED
VIDEO CD FILMOVI
ZA KOMPJUTER,
DVD PLAYER,
VCD PLAYER

NAJVEĆI IZBOR
NAJNOVIJIH HITOVA!
DOGMA, MATRIX, GLADIATOR,
MISSION IMPOSSIBLE 2, METRO,
CHILL EFFECT, ASTERIX & OBELIX,
STUART LITTLE, LIFE, CRADLE
WILL ROCK, GREEN MILE,
THE INSIDER, MAFIA!...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

IZNAJMLJIVANJE,
PRODAJA,
PRESNIMAVANJE,
HARDWARE

MIŠEVI, DŽOJSTICI, FILTERI,
CLEANERI, TASTATURE,
PRAZNI NONAME I VERBATIM
DISKOVI, KUTIJE...

SVI DISKOVI SE
PRODAJU SA LAGERA,
- BEZ ČEKANJA!!!

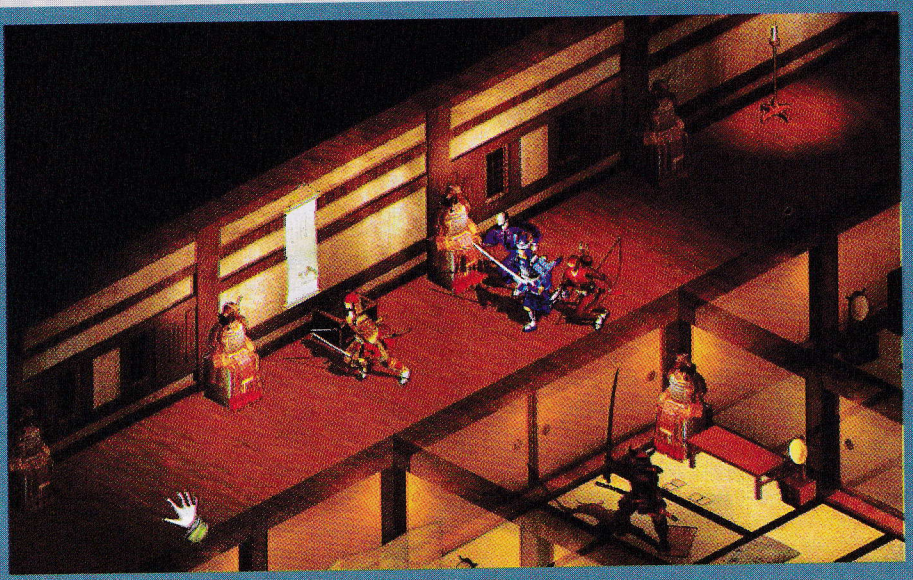
Mi
štedimo
VAŠE
VREME

CD KLUB
GL SOFT

BULEVAR REVOLUCIJE 107
11000 BEOGRAD
011/423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU

Throne of Darkness

File Edit Preview Modify Window Help



Posle kanjona Morače i Shoguna, očekuje nas novi samurajski okršaj u igri Throne of Darkness, koju razvija Click Entertainment. Pa, svi vi kojima se nije svideo Diablo 2, ili vi koji ste se uželeli nečeg sličnog samo da nije Diablo, pažljivije motrite na ovaj naslov. Sve je počelo kada je šogun Kira Tsunayoshi zaboravio na bogove i ustremio se ka bogatstvu. I tako, kažnjen od strane istih, Tsunayoshi se našao na ivici smrti... a tada, nada za spas javila se dolaskom čudnog sveštenika u čijem se posedu našao eliksir besmrtnosti. Iako ga je napitak spasao smrti, javili su se propratni efekti koji su šoguna pretvorili u, ni manje ni više, nego demona. Tako je izmenjeni šogun, sada demon Zanshin, dao napitak svojim armijama i ubrzo zadobio legiju undeadova i demona (sveštenik mora da je doneo cisternu). Ovako opak, napao je četiri Daimyoa (?) koji su vladali zemljom, uništio ih, i smišljao ko zna kakve morbidne planove za nastavak karijere. Ali, preostao je jedan Daimyo, pod čijim vodstvom se nalazilo sedam samuraja. Njih sedam, protiv njih hiljadu...

Ne treba se čuditi što će Throne of Darkness podsećati na Diabla, jer su dva čoveka radila u Blizzardu za vreme njegovog stvaranja. Znači, sada već klasični RPG -akcioni način upravljanja je u centru pažnje. Šetate se po svetu u izometrijskom pogledu, klikćući mišem za kretnju ili za napad. Novina je vođenje više samuraja, a svaki će u panelu u dnu ekrana posedovati ready-belt, health i manu. Pa čak će se i itemi koje nalazite u buricima i chestovima onako zavrteti i pasti na zemlju.

Upravo je ova družina koju vodite najveća razlika u odnosu na Diabla. Slično Darkstoneu, jedan lik vi kontrolišete, dok ostali prate vašu kretnju. Ostatku ekipe se u igri obraćate tzv. „play calling-om" - i izdajete taktička naređenja u stilu: „gađajte strelama" ili „svi na jednog". Taktika se najviše oslanja na razliku među članovima družine, koji su:

Leader: ratnik, koji raspolaže većim brojem taktičkih komandi od drugih.

Berserker: samuraj koji može da koristi dva mača istovremeno (Barbarian?).

Swordsman: najkompletniji u družini - snalazi se i kao lider i kao ratnik i kao mag.

Archer: gospodar dalekometnog oružja.

Mage: pomaže družini u borbi magičnim putevima.

Brick: Grmalj koji se koristi „tupim" oružjem poput malja i sl. i jedini može prokrčiti put kroz određene prolaze.

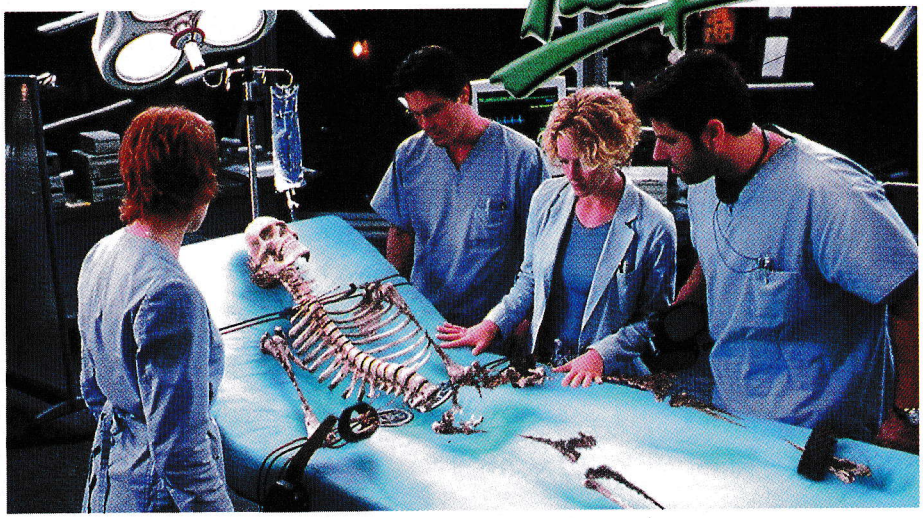
Ninja: brz i vešt ubica sa impresivnim magijskim sposobnostima.

Zanimljiva novina uvedena je u žanr i vodi ga nekim novim putevima. Do izlaska početkom sledeće godine, držimo palčeve i nadamo se da se ovakva originalna ideja neće pokvariti... nečim.

Status: waiting ...

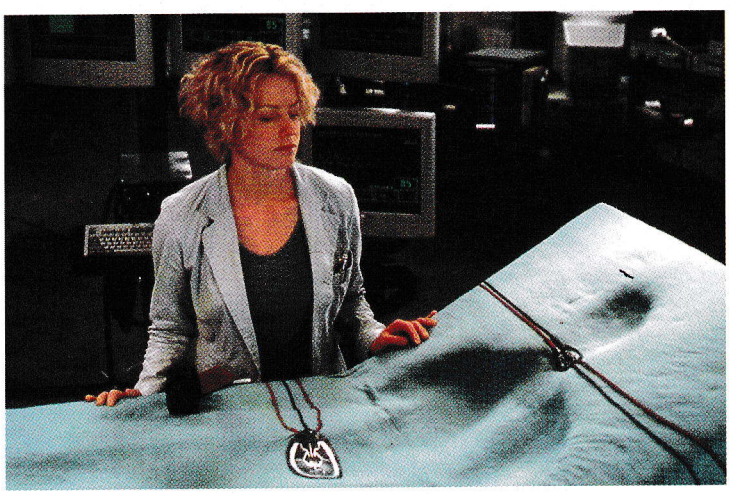
HollowMan

Tuck



Ako ste pomislili da je korišćenje specijalnih efekata u filmu koji treba da dočara nevidljivost krajnje jednostavno, pogrešili ste. Suština priče je upravo o nevidljivosti, te se glavni junak Sebastian Caine praktično i ne vidi veći deo filma, pa je naravno bilo i scena u kojima nisu primenjivani efekti. Cifra od 560 različitih efekata govori o naporu i trudu koji su morali da ulože u ostatak da bi film stvorio utisak realnosti.

Prva kategorija primenjenih efekata je poznata kao bio-phase shifting, odnosno tehnologija pretvaranja vidljivog u nevidljivo sloj po sloj. Paul Verhoeven se nije jednostavno zadovoljio instant pretvaranjem, ili nekom sličnom jednostavnom tehnikom. Ne, on je želeći da nam celu priču što više približi zahtevao da se ta transformacija obavi postepeno. Prvo nestaje koža, pa nervni sistem, mišići... Naravno postoji i obrnuti proces, vraćanja u vidljivo gde se odigrava slična transformacija: krvotok je prvi, potom kosti... Koliko se ozbiljno shvatio ovaj deo posla vidi se iz toga da je tim tehničara do detalja proučavao anatomiju i način na koji se svetlost reflektuje od različitih vrsta ljudskog tkiva. U radu je korišćena i voštana skulptura iz 16 ili 17 veka (Italija) koja je do detalja tačno prikazivala kako izgleda ljudsko telo bez kože.



Jedan od glavnih problema pri ovakvom pristupu je način na koji se prikazuju 3D objekti. Jedan takav objekat se jednostavno prikazuje oblikom, preko koga je navučena odgovarajuća tekstura. Međutim kada se takav objekat preseče dobija se samo vakuum u unutrašnjosti. Tako nešto ste sigurno primetili kada Lara prođe kroz zid, ili se u NFS-u zaletite u protivnički auto. Problem je što ovde toga ne sme da bude, te je Columbia Pictures morala da razvije poseban softver za 3D modeliranje. Oni su definitivno odradili dobar posao, te ćete moći da prisustvujete sceni u kojoj je srce na početku predstavljeno samo pojedinim vlaknima i kapilarima, koji rastu i pulsiraju. Potom krvotok lagano formira arterije i vene, dok se mišić oblikuje oko njih, da bi se na kraju videlo srce u potpunosti. Ovaj program primenjuje i skeletalnu animaciju, sličnu nečemu što su korisnici 3DMaxa uz pomoć Character Studia već mogli da isprobaju.

Druga kategorija efekata je trebala da dočara prisustvo nečeg nevidljivog na posredan način. Npr. scena u kojoj je glavni lik prekriven gumiranom masom, sa otvorima za oči, uši, nos i usta. Bilo je potrebno dočarati osećaj koji se dobija pogledom kroz njegovu očnu duplju u kojoj nema ničega. I scene u kojima je lik potpuno nevidljiv su rađene nešto drugačije nego do sada. Naime, umesto da glumci pričaju u vazduh, scena je odigrana sa svim glumcima. Jedina razlika je u tome što je "nevidljivi" ofarban u zeleno ili crno ili plavo, u zavisnosti od scene. Zatim je lik uklonjen sa scene, a crnu rupu koja je ostala na filmu, računari su ponovo iscrtavali. Posebna je priča kada nevidljivi naleti na vodu, dim, maglu ili vatru, ali to ćete već videti kako izgleda.

Tehnički film je sigurno kvalitetno odrađen, a kako će se vama dopasti videćemo uskoro. U svakom slučaju film je počeo da se daje u bioskopima, a 100 naših čitalaca je dobilo ulaznice. Onima koji nisu na spisku ostaje da poželimo više sreće sledeći put:

Spisak nagrađenih čitalaca koji su dobili bioskopske ulaznice za film Hollowman:

Anastasijević Vladimir, Beograd
Bašić Svetlana, Beograd
Bačlija Miran, Subotica
Babić Darko, Smederevo
Bajić Đorđe, Beograd
Bijelonić Vedan, Beograd
Blagić Slaven, Beograd
Božanić Matija, Umka
Bogdanović Nenad, Čačak
Bogosavljević Dalibor, Veliko Laole
Borjanović Đorđe, Beograd
Brkić Marko, Beograd
Brkušanin Milovan, Beograd
Dželebdžić Boban, Beograd
Degenek Kristina, Šid
Dejanović Ivan, Beograd
Denić Katarina, Beograd
Dimitrić Nemanja, Petrovaradin
Dimović Željko, Kragujevac
Dujaković Duško, Beograd
Ćirić Predrag, Beograd
Ćurčić Vladimir, Novi Sad
Čikoš Vladimir, Zrenjanin
Filipović Goran, Beograd
Gojković Davor, Beograd
Gojković Stefan, Beograd
Gunjević Mirela, Beograd
Ilić Jovan, Beograd
Isaković Dragan, Kragujevac
Janković Vojislav, Beograd
Jelisavac Đorđe, Beograd
Jončić Bojan, Beograd
Jovanov Marko, Zrenjanin
Jovanović Marko, Zemun
Jovanović Miša, Batajnica
Jovanović Nikola, Zemun
Jovanović Tamara, Beograd
Jovanović Vida, Zemun
Jovanović Vladimir, Beograd
Jusovski Boris, Beograd
Kapuran Petar, Beograd
Kostić Petar, Novi Sad
Krečković Dejan, Beograd
Krstić Nenad, Smederevo
Kubik Darjan, Pančevo
Kujović Radomir, Beograd
Maksimović Miloš, Pančevo
Maleš Dario, Beograd
Malečić Miroslav, Stara Pazova
Mandić Nenad, Beograd
Manja Aleksandar, Beograd
Marinković Petar, Beograd
Matić Dragan, Beograd
Milutinović Marija, Beograd
Minić Nikola, Beograd
Mladenović Dušan, Zemun
Mladenović Marko, Beograd
Mrkić Nemanja, Beograd
Nikolić Veljko, Šabac
Nikolić Vladislav, Beograd
Ojdanić Andreas, Beograd
Pantić Ivica, Kosjerić
Pavlović Danilo, Umka
Perčić Igor, Subotica
Perović Andija, Beograd
Petrić Đorđe, Vrbas
Rađenović Nenad, Zemun
Radivojević Biljana, Beograd
Radosavljević Miloš, Beograd
Rafeski Bojan, Beograd
Rakić Dejan, Beograd
Ristić Stefan, Beograd
Samardžić Saša, Beograd
Sekulić Andrija, Beograd
Simić Marko, Smederevo
Spasenić Saša, Beograd
Spasić Veljko, Požarevac
Srndović Ivan, Beograd
Stajić Vladislava, Beograd
Stanojković Aleksandar, Beograd
Stefanović Mladen, Beograd
Stefanović Predrag, Beograd
Stepanović Srđan, Loznica
Stjepanović Ilija, Beograd
Stojanović Srđan, Beograd
Stojić Damjan, Beograd
Stojić Vladimir, Beograd
Šobić Dejan, Šabac
Tošić Aleksandar, Beograd
Todorović Filip, Beograd
Topalović Vladimir, Beograd
Trkulja Stanko, Beograd
Vasojević Miloš, Beograd
Veljković Nenad, Zemun
Veselinović Marko, Beograd
Vujčić Ivana, Beograd
Vuković Đorđe, Beograd
Zajačko Klaudija, Novi Sad
Zeković Saša, Novi Sad
Zelenčić Danijel, Sombor

Projekcija filma je 5.10. u Domu Sindikata od 17h i 23h. Svi nagrađeni mogu karte podići u redakciji koja se nalazi u Vrtlarskoj 7b, Zemun, radnim danima od 11-17h. Informacije na telefon redakcije: 011/316-1835

Rubrika realizovana uz pomoć CD & DVD kluba: ESPRO: 011/3341-247

The Phantom Menace

Kada su novinari pitali Ewana McGregora kako mu se dopada rad sa Lucasom na „Star Warsima", čuveni Mark Renton („Trainspotting") odgovorio je da je isprva hteo da odbije saradnju ali da George Lucas nije čovek kome bilo ko na planeti može da kaže „NE" tek tako. I tako, po prvi put u istoriji kinematografije, posle pune 22 godine čekanja uz minimalno oficijalno reklamiranje i BEZ PREMIJERE dobili smo početak nečega čemu kraj već odavno svi znamo napamet. U čemu je trik? Prvi PREQUEL (sequel-nastavak, engl; pa bi prequel bio predstavak?) Sage bez početka vraća nas u vreme kada je galaktička federacija funkcionisala gotovo idilično u svojim propisanim normama. I dobro, koga sad stvarno zanima posle 20 godina kako je bilo tada kad znamo da je Luk pobedio? I tu počinje zavrzlama: jedan pohlepni senator u galaktičkom savetu bi pošto-poto da postane kalif umesto kalifa i preuzme sve krajeve i konce vlasti i moći u poznatoj galaksiji, napuštajući pritom nacionalne interese svoje rodne planete na koju je izvršio invaziju preko svoje produžene ruke, pohlepne Trgovačke federacije (zvuči poznato?). I eto ga, zakotrljalo se. Počinju jurnjave svemirskim brodovima, sevaju svetlosni mačevi, zvižde laseri i kreće opšti lom. U pozadini cele ove ujdurme krije se otkriće Anakina Skajvokera (aka Dartha Vadera u kasnijim nastavcima) koga cela „Star Wars" zajednica smatra glavnim likom šestologije. Lucasu se u

početku zameralo da je film mršav, da se klati i da nema taj inicijalni groove koji imaju stari „Star Warsi", dok je moje mišljenje da tata smatra prvi deo samo teaserom za lom koji će da nastane u II i III delu (najavljeni za 2002., odnosno 2004. godinu, hvala bogu bez Leonarda Di Kaprija). Rečju, film za koji su samo pripreme trajale godinu ipo dana, na kome je radilo xy ljudi, u kome se pojavljuju Ewan McGregor, Liam Neeson i Samuel L. Jackson, koji sadrži najveći broj CG (computer generated) likova ikada, a još ga je pritom režirao Lucas - ne može da bude loš, ali nikako. Imali smo kraj, sad imamo

početak a dobićemo i sredinu. George požuri - izrašće nam seda brada.

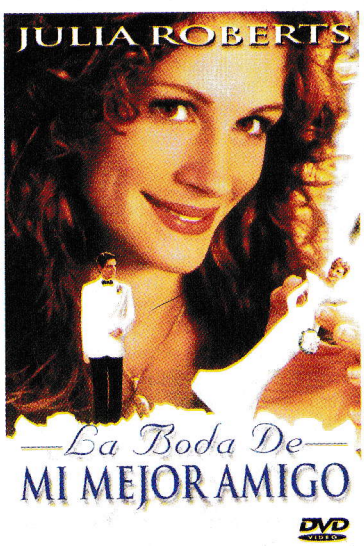
P.S. Zamerka je što je DVD kopija „Phantoma" kineski DVD (sa kineskim titlom), ali šta je tu je, stići će i prava a dotle mora i ova da valja.

My Best Friends Wedding

Pre nekih desetak godina, u nekoj od dežurnih holivudskih ambulanti, na izričit zahtev pacijenta, Džuliji Roberts je izdat recept koga bi se pri snimanju svakog narednog filma (polazna tačka : „Pretty Woman") morala striktno pridržavati. Svako odstupanje od prepisane joj terapije rezultiralo bi lečenjem gorepomenute u prijatnom ambijentu „Betty Ford" kompleksa. Summa summarum, opus navedene starlete odvijao se po paroli „princip je isti, sve ostalo su nijanse". A princip je vrlo jednostavan: najlepši osmeh '90-ih

nikako nema sreće u ljubavi a nijanse su svi prinčevi u lepezi holivudskih lepotana viših od metar ipo kako bi se bez ičije pomoći mogli popeti na belog konja; imenom Ričard Gir, Hju Grant, Ed Heris itd. „M.B.F.W." opisuje

pokušaj Džulije R. da svom najboljem, je li, prijatelju uništi, opet je li, svadbu jer ga, sad opet je li, iskreno i svim srcem voli što se nikako ne da samo po sebi zaključiti iz naslova. Uzevši u obzir da je M. Vujaklija reč



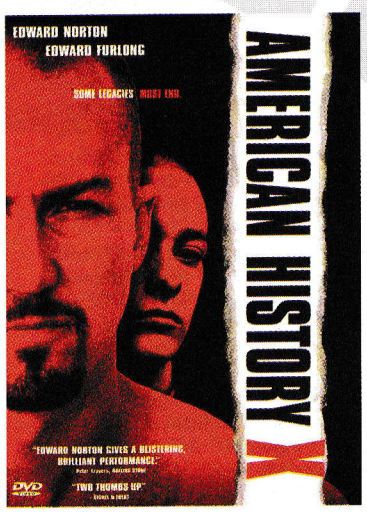
„Limunada" definisao kao piće od limuna i vode (šećer po želji režisera P.J. Hogana) ja stvarno ne bih imao šta više da dodam opisu ovog filma. Uskraćeni za totalni epilog svih Džulijinih filmova možemo samo da nagađamo da li je „Pretty Woman" ustvari „Mlada Pobegulja" koja je otrčala ka „Notting Hillu"

jer se tamo održava „Svadba njenog najboljeg Prijatelja" da bi na kraju postala „Maćeha" ali dobra jer ipak i „Ona u ljubav veruje". Naravno, ima u tom filmu još glumaca, nikako Džulija nije sama pred kamerom, pa pored Dermota Mulroneya i Ruperta Everetta ovaj film prikazuje i Cameron Diaz koja je uspela da sopstvenom voljom i bez ičijeg nagovora izvede jedan od najgorih falševa koje je celuloidna traka ikada zabeležila. Može, a i ne mora baš.

American History X

Prvo i prvo: ovaj film mora da se gleda. Indiskutabilno. A šta se u stvari dešava: problematični stariji brat, vođa lokalnih skinsa, konačno uspeva da napravi haos Supreme i da naočigled cele familije brutalno ubije crnca koji mu je u datom trenutku krao kola. Čudni su putevi Božiji, a jos čudniji putevi sudskog procesa ubistva iz nehata (?) i olakšavajućih okolnosti samoodbrane pa stariji brat (odlični Edward Norton) dobija samo tri godine u fijoci. Gde je stariji mora biti i mlađi brat koji za to vreme odlučno kreće stazom koju su utablae „martinke" ovog starijeg. Posle tri godine, stariji brat iz korekcione ustanove sistema izlazi kompletno rehabilitovan (sad voli crnce!) i pokušava da mlađeg (Edward Furlong) izvuče iz istog onog društva koje je njega koštalo tri godine života i onoga što rade mladićima u zatvoru, a nije baš lepo da se napiše u novinama. I toliko o samom filmu.

Odlična karakterizacija, odlična rezija Tonyja Kayea i veoma duboko zalaženje u jedan od krucijalnih problema Amerike danas - rasizam, na dosta direktan, ličan i efektan način. Nemojte ga gledati punog stomaka, ali ga obavezno gledajte.



Much Ado About Nothing

Kenneth Branagh, a ko drugi? Čovek koji je ceo svoj život posvetio Šekspiru, izvodeći uporno sva njegova dela, odlučio se, nakon uspeha ekranizacije Henryja V (1993.), da malo razvedri situaciju i snimi jednu od lepših Šekspirovih komedija - „Mnogo buke ni oko čega". Evidentno je da se mlađe

generacije sve manje bave čitanjem (izuzimajući čitanje natpisa „ako ste mlađi od 18 godina zabranjen vam je ulaz na ovaj sajt"), pogotovo Šekspira, pa će sijaset ultra-mega popularnih glumaca kakvi su Denzel Washington, Keanu Reeves, Michale Keaton i Emma Thompson, privući decu, a i roditelje, u bioskope - da vide ko je zapravo bio taj Šekspir koji je živeo u tamo nekom Stratfordu na Ejvonu tamo neke, pitaj boga koje godine. Ljubavne spletke, maske, pesmice, igra, seoska idila, mladenci, svadbe i 300 čuda, pa onda hepiend i odjavna špica. Dosta. Upalilo je sa Henrijem, Otelom, Hamletom i Romeom i Julijom (doduše malo distorziranom interpretacijom), pa po šablonu ni ovo ne može mnogo da omane. I tako i bi. Odličan film.

Pisma čitalaca

Priredio: Saša Pantelić

Nepotpisani čitalac

Veliki pozdrav svima u redakciji, i medalja pošto su stvorili najbolji list o kompjuterskim igrama na Balkanu. Pišem vam po prvi put u nadi da ćete ga pročitati i objaviti. THe GaMe® sam zavoleo od prvog broja, kada me je privukla rečenica na naslovnoj strani: Pažnja! Čitate na sopstvenu odgovornost.

Sviđaju mi se sve Vaše rubrike, ali podržavam i ostale čitaoce koji glasaju za nove rubrike, pa tako imam i ja neki dobronamerni savet i predlog. Takođe, posebno mi se sviđaju rubrike: Iznogud, Šalu na stranu..., Male tajne, Na zapadu nešto novo, DVD, Pisma čitalaca.

1) Mislim da bi trebalo ubaciti novu rubriku "Kutak za slabije" u kojoj bi opisivali 4-5 igara manje zahtevnosti. Više bi se ljudi zanimalo za Vaš list, a pošto ima vrlo malo opisa, takozvanih, "slabijih" igara, onda oni nemaju šta da traže u Gameru...

2) Po mom mišljenju, i rubriku "Male tajne za slabije" u kojoj bi Vi pisali rešenja slabijih igara kao što su: The Curse of Monkey Island, FIFA 99, Quake 1, 2, Champion Manager 99/00...

3) Mislim da bi trebalo smanjiti opise za Sony Playstation, jer polako preuzimaju prevlast u Gameru... Kao i opise igara 3D pucačina, a za nijansu povećati simulacije sporta, letenja...

4) Bio bi pun pogodak kada bi uveli rubriku "Legende" u kojoj bi opisivali igre - legende: Prince of Persia 1 i 2, Aladdin, Sensible Soccer, Blues Brothers... kao i njihova rešenja, pa bi tako čitali Vaš list i vlasnici kompjutera slabijih performansi od Pentiuma (286, 386, 486...).

5) Takođe, uvedite rubriku "Oglasi The Gamer-a" u kojoj bi čitaoci oglašavali (prodaja, razmena CD-a) pa i dopisivali radi rešenja nekih avantura putem Gamera.

I za kraj, hteo bih da Vam postavim nekoliko pitanja:

1) Pošto uopšte ne razumem "GM kutak", a tekstovi su izvanredni, da li bi pre teksta mogli da sačinite neki uvodnik da bi objasnili čitaocima o čemu se radi?

2) Da li će sledeći broj Gamer-a imati cenu 69 ili 85 dinara?

3) Imam konfiguraciju: 200+ MHz, 32 MB memorije i grafičku kartu od 2 MB, a u 20. broju u opisima igara Die Hard Triology 2 i Gun-Ship!, u igromeru ste naveli da za minimalnu konfiguraciju treba: 233 MHz, 32 MB RAM, SVGA, da li bih mogao da ih igram? Pri tom molio bih Vas da malo preciznije određujete min/opt.

4) Koliko je "zdrav" Upgrade i da li ima neke posledice? (Biću zahvalan ako mi dobro i precizno odgovorite).

5) I zadnje pitanje. Da li bi mogli da objavite prodaju starih brojeva Gamer-a (1-21 ili od 10-20) kao i da ne povećavate cenu?

Hvala vam što ste odvojili malo vremena da pročitate moje pismo i strpljenje.

ODGOVOR:

Prvo malo o predlozima

1,2) Trudimo se da opišemo sve igre koje se pojave na našem tržištu, ali činjenica je da gotove sve nove igre imaju veliku hardversku zahtevnost. A rešenje za FIFA 99, pa...

3) Sony zaista zauzima sve više prostora, ali ne na račun PC-ja već je to zasluga povećanja broja strana Gamera, a što se tiče tipa igara on naravno zavisi od programera a ne od nas.

4) Vaša rubrika Legende mi mnogo liči na naš Retro. Ili mi se samo čini :)

5) Bilo je pokušaja da se uvede takva rubrika ali je odziv bio slab.

A sad odgovori na pitanja

1) Reklo bi se da niste pratili GM kutak od nastajanja rubrike.

2) Eh...

3) Minimalna konfiguracija je ono što navode proizvođači, i obično svaki pokušaj igranja pod takvim uslovima predstavlja čisto mučenje.

4) Posledice Upgrade-a po zdravlje mogu biti poprilične, naročito po srce ako uložite puno novca (još ako ne radi sve kako treba...:). Da nema posledica niko ga ne bi ni radio, a one su direktno proporcionalne količini uloženog novca.

5) Stare brojeve Gamera je moguće nabaviti isključivo u Redakciji u toku radnog vremene. Uskoro se selimo pa je najbolje da telefonom proverite situaciju.

Bijelonić Vedran

Puno pozdrava redakciji Gamera. Časopis čitam od prvog broja. Ne bih puno da vas hvalim jer i sami znate da ste najbolji. Znam da volite kada vas kritikuju ali (uvek ono ali) ja nemam ni jednu kritiku. Što se tiče pokretanja radio emisije Gamer to bi bio "pun pogodak".

Imam jedno pitanje za vas: Gde mogu da kupim pravila za FRP. Pošto ne posedujem kompjuter, ako možete da mi date adresu biblioteke ili knjižare.

To bi bilo to narode. Pišem vam po prvi put, nadam se da ćete pročitati moje pismo (i odgovoriti na pitanje) pre nego što ono završi u kanti.

ODGOVOR:

VOLIMO da nas kritikujete?!!? Kritike su dobrodošle jer pomažu da poboljšamo kvalitet časopisa, ali se ne rasplačemo od sreće kada ih dobijemo. U nekom od narednih brojeva će biti objavljeno uputstvo za novajlije u svetu FRP-a. Samo se malo strpite. Ako ste nestrpljivi probajte da zalutate četvrtkom oko 18 časova u Koče Kapetana 26, klub ljubitelja fantazijskih igara "Zmaj".

Predrag Mandić

Poštovana, prosperitetna i duhovita redakcijo, Gamer me tešio kada sam se sa mora vratio u Beograd, a evo i sada me teši kada moram krenuti u školu.

Trebalo bi da ostavite sve rubrike za PC koje su odlične, i da uprkos bezrazložnim predlozima nekih čitalaca ne izbacujete ni jednu, ali svakako bi trebali da usporite sa tim konzolama! Sve rubrike koje nisu vezane za igre (npr. DVD) su isto tako odlične kao i opisi, ako ne i bolje neki put. Ali, u ovom broju je hardverska rubrika ipak bila najbolja.

Kao i uvek doneli ste nam puno novosti. Nova nagradna igra (na Vašu ili inicijativu Tuckwood Cineplexa?), pa neka radio emisija, kao šlag na tortu posle one televizijske (što me posebno obradovalo) itd.

Uglavnom ste vi odlučivali koje ću igre kupovati. Ja nisam od onih koji igre igraju jer im je dosadno, već od onih koji ih igraju jer su umorni od posla, a ne žele da spavaju ili gledaju TV. I zato kad gledam naslov igre, odmah pogledam i žanr. I samo ako tamo piše pucačina, vožnja (bilo čega), akcija, arkada, platforma ja čitam opis. Znam da se samnom iz vašeg "tima koji pobeđuje" mnogi neće složiti, ali preskačem sve fantazije tipa: RPG, FRP, simulacija, strategija... Ne poričem da su neke igre tih žanrova

Pisma čitalaca

stvarno odlične, i imam neke, ali su one prezahtevne u svakom smislu za mene kao zauzetog čoveka. I zato (da ne biste pomislili da sve ovo do sada nema poentu, a budući da sam vaš verni čitalac i pisalac), želim da izrazim nadu da nećete propustiti ni jedan opis hitova koji sada stižu: Crimson Skies, Halo, Descent 4, Giants, MechWarrior 4, Aquarius, Worms World party, Homeworld: Cataclysm, Insane, kao i sve ostale sa sajma E3. Za cenu od preko 100 dinara koja će biti uskoro, ne želim da vam se događaju propusti kao sa Carnivores 2, Deep Fighterom itd, igrama koje ste opisali u Pripremama, a koje nikada nisu stigle kod nas već naprosto "isparile"! Ja sam lično dobro informisan, i želeo bih da to budu i ostali koji čitaju vaš časopis.

Verujem da sam jedan od malobrojnih koji za cenu od 95 kinti nisu imali puno toga da pročitaju, ali Bang! i FAKK 2 će svakako biti u mojoj kolekciji.

I tako otpoče nova školska godina, i Gamer uz veliku cenu ostade uz nas. Sa puno reklama ili bez, sa boljom nagradnom igrom nego ikad pre (hoće li biti slična i za Fellowship of the rihg?), sa stalnom željom da se doradi, da bi privukao još ljudi koji pored toga što se igraju žele i da čitaju o igrama, ovim pismom ispraćam te Gamer-u, i sve tvoje majstore do novog broja...

ODGOVOR:

Ah, Carnivores 2. Na veliku žalost mnogih igrača (i urednika X) na naše tržište nije stigla puna verzija igre. Ko je kriv, teško je reći ("snabdevači", distributeri...), ali to se dešava relativno često.

Jović Sava

Dragi urednici Željko, Vladimire i ostali Gamerovci,

Nadam se da ste lepo proveli leto i da ste spremni da nas ponovo oborite s' nogu predstojećim brojevima vašeg lista. Nema sumnje da su časopisi kao "Kompjuterske igre", "Svet kompjutera" (koji se na žalost malo bavi igrama, pa ne može da se meri sa Gamer-om), "Bonus" i drugi ništa prema vašem. No, dosta o tome. Zovem se Sava i prvu put vam pišem u nadi da ćete objaviti moje pismo. Vaši opisi igara su ubedljivo najbolja rubrika. Internet nemam pa mi je žao što ne mogu da kažem šta mislim o njima. Mogu vam reći da odlično odabirate hardver koji ćete opisivati, pa je samim tim i rubrika o hardveru interesantna. Rubrika "GM kutak" je stvarno nešto posebno i veoma me je zaintrigirala pa bih voleo da znam ko je urednik rubrike. Uzgred, njemu bih postavio neka pitanja:

- Koja je razlika između FRP-a i RPG-a?
- Da li postoji neki sajt o Game Masterima (lokalni, na srpskom, o našim Game Masterima)?
- Mogli bi malo da proširite GM kutak i dodate vodiče za GM-ove i kako postati GM.
- Da li bi mogli da mi preporučite neki sajt ili program na CD izdanju gde bih mogao da pravim sopstvenu FRP kampanju (ništa posebno i profesionalno, ja sam samo početnik)?

Toliko od mene, nadam se da ćete objaviti moje pismo i odgovoriti na njega. Puno pozdrava iz komšiluka (Dorćol)!

ODGOVOR:

Gamer se do sada, a tako će biti i ubuduće bavio sobom i svojim čitaocima, kojima smo ostavljali da donesu konačan sud o časopisima slične tematike na našem tržištu , pa taj deo pismo nećemo komentarisati. Ime urednika GM kutka piše na vrhu strane, pa jedino još možemo da objavimo njegovu sliku :)

- Svaki Fantasy Role Playing (FRP) je istovremeno i Role Playing Game (RPG), ali ne i obrnuto. Tj. nije svaki RPG smešten u svet fantazijskih odlika. Zvuči šašavo, pa će detaljnije objašnjenje slediti u narednim izdanjima GM kutka

- Koliko je nama poznato, NE.

- AD&D Core Rules CD ROM je jedino što nam sada pada na pamet.

Marija Milutinović

Redovno čitam vaš časopis i mogu vam reći da mi se prilično dopada. Rubrika koju najviše volim je Bljak Kutak, uvek se lepo nasmejem. S obzirom da nije velika rubrika (ne zauzima puno prostora) bilo bi lepo kada bi je bilo u svakom broju. Znam da nema tako mnogo igara koje bi se mogle ispljuvati ali se uzdam u vas da ćete takve igre pronaći.

Takođe, mislim da bi bilo lepo da uvedete nešto za ženske čitaoce - opise novih multimedijalnih izdanja iz svih oblasti, SIM... (volela bih da znam šta je sa igrom SimMars), avanture (sa malo manje mrtvih a sa malo više radnje) i sl.

Moje omiljene igre su: "The Sims", "Heroes of Might and Magic", "The Longest Journey".

Puno pozdrava i pohvala Vašem časopisu.

ODGOVOR:

Da budem iskren, časopis se i nama dopada :) Mišljenja o raznim rubrikama su kontradiktorna (pročitaj ostala pisma). Postojanje Bljak kutka zavisi od kvaliteta pristiglih igara, a zasluge za tvoj smeh (a jako nam je drago zbog njega :) pripadaju pre svega autorima tekstova (ala smo skromni). Potrudićemo se da nečim lepim obradujemo naše čitateljke, a nadam se da će to biti pre famoznog 8. marta. Što se tiče nasilja u igrama, možemo ti dati adrese proizvođača pa reguliši to sa njima, a nama samo javi šta si uradila :)

Milorad-Mića Mezej

Zovem se Milorad Mezej i imam 15 godina. Redovno kupujem vaš časopis, uopšte sve naj. Najviše mi se dopada rubrika Game Master kutak. Predlažem vam da izbacite Bljak Kutak, a ubacite kutak u kome ćete detaljno opisati igrice u nastavcima (npr. Final Fantasy).

PS Pomozite mi oko brojeva koji mi fale (2, 5, 6, 7, 9 i 10).

ODGOVORI:

Koliko ljudi toliko ćudi. Odgovori na tvoja pitanja se sadrže u odgovorima drugim čitaocima.

Mladen Stefanović

Pažnja: čitajte na sopstvenu odgovornost!!! (ne, ne teram vas)

Ako niste gluvi, čitajte dalje, ne brzajte, ograničenje 40 (samo ne znam čega?).

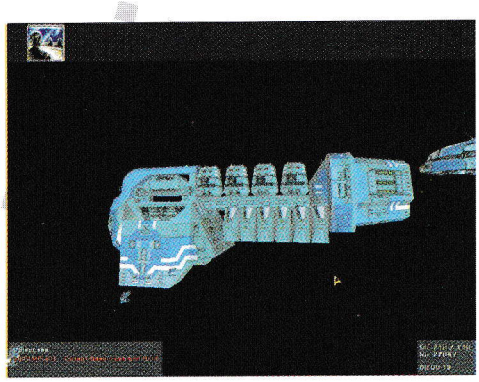
Prvo i prvo, ne pada mi na pamet da vam pričam kako ste najbolji, jer to više zna i svaka bubašvaba u mojoj kuhinji. Stop. Jako sam vezan za (citiram) "naš i vaš" časopis i definitivno, bez pogovora kažem da ste vi "computer compas". Stop. I to "namagnetisan do daske", zaštićen "titanijumom", i spreman da "pregazi" konkurente ("dark side"). Stop. (dosta "stopova", valjda je dovoljno reći jednom?!).

E, OK! Dosta zafrkavanja (nemojte misliti da ono "najbolji" je zafrkancija, to je živa istina!!!), "Let' s get to the point". Imam jedan problem, tj. nije toliko problem koliko je problem da vas zamolim ako nije problem da mi kažete sledeći problem (jasno?! znam da nije ali "šta je tu je") !!??!!??

Prekratimo ovo i pomozite mi u sklapanju "The Best" konfiguracije, tj. sastavite ako možete najbolju konfiguraciju koju možete da zamislite. Hvala unapred i puno uspeha u radu!!!

ODGOVOR:

Imam utisak da redovno i vrlo pažljivo čitaš Gamer. Drugi utisak je da se držiš onog: Što prosto kad može komplikovano. Treći utisak (danas sam pun utisaka) je da si se prevario misleći da ćeš nas lepim rečima naterati da ti rešimo sve probleme. Ovo se odnosi na best konfiguraciju. Najprostiji odgovor je sledeći: Best konfiguracija je najskuplja konfiguracija koju trenutno možeš da kupiš. Ne postoji formula po kojoj se određuje tako nešto.



Counter Strike 7

Jedna od najpopularnijih modifikacija za FPS igre uopšte - Counter Strike, dobila je svoju novu verziju. Spisak ispravki u ovom modu terorista i antiterorista je zaista pozamašan pa neću sve navoditi, ali je jedna od najzanimljivijih stvari svakako mogućnost vožnje određenih vozila u toku igre. CS beta 7 težak je negde oko 80MB, ali je svaki skinuti megabajt zaista vredan download-a. Svoju verziju pokupite sa www.counter-strike.net

Turniri u budućnosti

Nekoliko turnira najavljeno je za skoriju budućnost. Prvo, igraonica „Stilgar's Place" je najavila svoj **Q3** turnir koji će se odigrati upravo u ovoj igraonici, ali se tačan datum dešavanja još uvek ne zna. Gazda iz „Cluba 3D" (Pančevo) je takođe najavio turnir u *ID*-evom FPS-u, dok je splav „Exit" u Novom Sadu bio najvredniji pa je tako najavio čak 3 turnira za oktobar i novembar i to:

Unreal Tournament/CTF/Assault
Half-Life/Counter-Strike i
StarCraft/Broodwar

Unreal Tournament turnir u Novom Sadu

Na već pomenutom „Exit" splavu 10.09.2000 godine održan je Free for All **Unreal Tournament** turnir na kome je učešće uzelo preko 80 takmičara iz čitave Srbije. Atmosfera je, kako kažu, bila odlična, muzika je gruvala na sve strane, a svi posetioci su mogli da prate dešavanja iz mečeva na velikom video bimu (koji je doduše radio samo u finalu zbog određenih

problema, ali bože moj:) Igralo se na Deck-16 mapi sa 15min timelimitom. U prvom kvalifikacionom kolu igralo je 12 igrača a prva 4 su prolazila dalje. U polufinalu se takođe igralo na Deck-16 mapi sa 12 igrača ali je ovoga puta dalje išlo po 6. U finalu, pogađate, ponovo 12 igrača i ponovo Deck-16 mapa. Sad, ono što vas najviše zanima jeste pobednik turnira. E pa pobednik je Gougy RUR (na šta sam posebno ponosan:) koji je na turniru osvojio gamepad, sate na Internetu i igranje u okolnim igraonicama. Svi učesnici su prilično zadovoljni čitavom organizacijom pa je to valjda i razlog što se „Exit" odlučio da organizuje još nekoliko turnira u skorijoj budućnosti.

BBC UT mod

Čuvena televizijska stanica BBC je pre nekoliko meseci objavila da radi na razvoju svog BBC moda za **Unreal Tournament**. Okupili su grupu programera i krenuli na posao. Nikome nije baš bilo jasno zašto to čine, ali su pre nekoliko dana čelnici ove televizije obelodanili svoje planove. Kao što su mnogi i pretpostavili, BBC će napraviti novu emisiju u kojoj će se svake nedelje sastajati najbolji igrači **UT** scene današnjice koji će se igrati u dotičnom modu. Naravno, svako ko pobedi ide dalje, i sve tako do finalnog meča 12 najboljih igrača koji će se odigrati tamo negde oko Nove godine. Izgleda da multiplayer igranje definitivno postaje unosan posao, i da to svi polako počinju da uviđaju. Ne bi me čudilo da na Olimpijadi za nekoliko godina pored košarke, atletike i hokeja vidimo i **Q3**, **UT**, **Half-life** i ostale FPS igre.

"Samsung" MP tim

„Samsung", vodeći proizvođač teh... ma, znate šta je „Samsung". Sredinom avgusta formirao je tim koji će se takmičiti u popularnim multiplayer igrama današnjice. Tim je sastavljen od dvadesetak igrača koji primaju platu za posao kojim se bave (ako se to može nazvati poslom) i koji ujedno predstavljaju prvi sponzorisani MP klan (i to od strane jednog giganta kakav je „Samsung"). Koliko sam uspeo da saznam, za sada su „Samsung momci" odigrali nekoliko mečeva u **Q3** i **StarCraftu**, i u svakome od njih su totalno briljirali. Da li će još neka od velikih firmi uraditi isto što i „Samsung", ostaje nam da vidimo.

...i sad malo turnira za promenu!

Protekli mesec je bio veoma zanimljiv što se tiče turnira koji su organizovani širom Srbije. Tako su se ovog leta dogodila čak tri veoma bitna turnira, i to Veliki **Quake 3** turnir održan u Novom Sadu koji je ujedno i najposećeniji **Q3** turnir kod nas, zatim prvi teamplay **Unreal Tournament** turnir kao i LaN Party održan u Vortexu na kome su učestvovali svi poznatiji domaći igrači a koji je zapamćen po tome što početnicima ulaz praktično nije bio omogućen, tako da je bukvalno svaki meč koji se održao na tom turniru bio pravo malo remek delo.

U igraonici „Stilgar's Place" se 16.08.2000 odigrao **UT** turnir na kome je učestvovalo ukupno 8 ekipa i to: TNT, Disorder, Marica, SVI, pLp, Nindža Kornjače, SQK i SoF. Igralo se sistemom eliminacije, na dve mape koje su birali sami klanovi učesnici mečeva. Time limit je bio postavljen na 15 minuta dok frag limita nije bilo. Evo i kompletne liste mečeva:

Prvi krug :
SOF - SQK
PLP - SVI
TNT - marica
Nindža kornjače - Disorder

Polufinale :
SQK - SVI
Nindža Kornjače - TNT

Finale
SVI - TNT

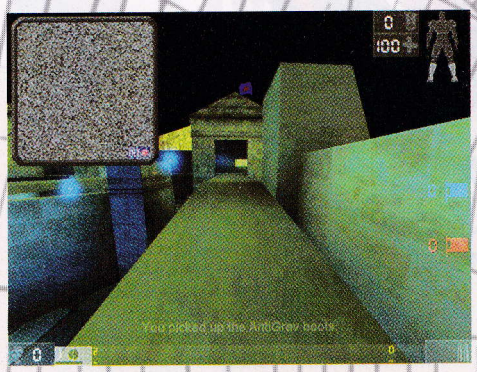
TNT je u finalu odneo ubedljivu pobedu i tako dokazao da je jedan od najperspektivnijih **UT** klanova kod nas. Žao mi je što igrači nisu vodili evidenciju o broju zastavica i rezultatima

mečeva u toku čitavog takmičenja, pa tako imamo info samo o finalu. Prvi meč se odigrao na CTF-Face mapi i tu je TNT pobedio sa 12:0 (12:0 još jednom, da ne mislite da je greška) dok je na CTF-Command mapi stanje bilo malčice tešnje, tako da je SVI zamalo pobedio. Na kraju je ipak bilo 2:1 za „Nove teroriste". Nagrada nije bilo jer je turnir ipak bio revijalnog karaktera, čisto da se klanovi i igrači upoznaju, a posebno bih pohvalio Markyja, koji je čitavu organizaciju preuzeo na sebe, sredio mašine, snimao demoe i brinuo da sve bude kako treba. Nadamo se da će se uskoro pojaviti i jedan „pravi" **UT** turnir na koji će doći još više klanova, na kome će biti vrednih nagrada - pa da vidimo ko je stvarno najbolji.

Tačno 10 dana posle završetka **UT** turnira održao se dugo najavljivani **Quake 3** turnir u Novom Sadu. Organizatori ovog hepeninga bili su Engine Net, Klan RUR kao i Tica Medija iz Novog Sada. Turnir koji je prvi put u YU uveo „1 na 1" igranje i time slomio barijeru koja je sve ove godine postojala na našoj sceni (svi dosadašnji turniri su se igrali u DeathMatchu), ujedno je bio i najposećeniji **Quake 3** turnir kod nas sa preko 100 prijavljenih igrača. Na turnir su došli skoro svi eminentni igrači iz čitave Srbije pa je tako bilo Beograđana, Novosađana, Šapčana, Nišlija, Subotičana i mnogih drugih. Čitav hepening odigrao se na Spensu (tj. njegov prvi deo:) i to na 6 računara uz veliki video bim na kome su oni koji nisu igrali mogli pratiti mečeve. Prvo kolo bilo je FFA kolo i to u 12 grupa od po 5 igrača čisto kako bi se stanje malo „pročistilo", a od drugog kruga pa nadalje igrali su se mečevi „1 na 1". Kako bi spisak bio suviše dugačak ako bih stavljao sve rezultate, krenuću od drugog kola, tj. od mečeva „1 na 1".

Drugo kolo se igralo na Q3DM6 mapi, i evo parova, kao i onih koji su pobedili :

1. Mancubus[dkg] - Ogi[XXL]
2. [ch]Killer - Digger.Vx
3. Oxo.Vx - Redliner
4. QJ Herga.Vx - Lord of Terror
5. Freeman[3d] - [NGN]WorkeR
6. Deda - Snejk[fuse]
7. PredatorIG - T-1000[dkg]



8. Sane[fuse] - Zwerko[RUR]
9. Dominator - Gioblin[fuse]
10. Pele[NOB] - Rebel[fuse]
11. Sima[fuse] - FreeStyler
12. [NGN]Madman - Ubica

Treće kolo odigrano je na Q3Tourney2 mapi :

1. QJ Herga.Vx - Dominator (7-6)
2. Rebel[fuse] - T-1000[dkg] (24-6)
3. Oxo.Vx -Sane[fuse] (17-6)
4. Digger.Vx - Mancubus[dkg] (1-28)
5. Sima[fuse] - Deda (4-14)
6. Freeman[3d] - [NGN]Madman (12-0)

Četvrto kolo je ponovo igrano na DM6 mapi,

1. Freeman[3d] - Mancubus[dkg] (11-3)
2. QJ Herga.Vx - Rebel[fuse] (13-10)
3. Deda - Oxo.Vx (5-4)

dok je polufinale igrano na mapama koje su sami igrači tražili.

1. Freeman[3d] - Oxo.Vx: q3dm6, 8-3
2. QJ Herga.Vx - Deda: q3tourney4

Borba za treće mesto :
Deda - Oxo.Vx:
Q3tourney4, 14-12

Finale :
Freeman[3d] - QJ Herga.Vx:
q3dm6, 3-1; q3dm13, 9-4.

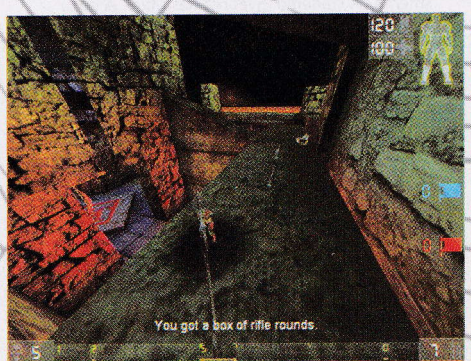
Kao što vidite na osnovu tabela, na turniru u Novom Sadu pobedio je Freeman 3D koji je kući otišao bogatiji za stotinak DM, sa UR kacigom, satima na Netu, šestomesečnom pretplatom na „GaMer", i još nekim zanimljivim stvarčicama. Svaki od mečeva je bio priča za sebe i ako ste u prilici skinite sve demoe i detaljno ih pogledajte, jer ćete imati mnogo toga da naučite iz istih. Ovaj turnir treba pamtiti kao najposećeniji turnir koji je uveo „1 na 1" igranje na ove prostore (na samim turnirima, naravno) i na kome su se desetine i desetine ljudi odlično provele.

I na koncu dešavanja ovog leta (02.09, da budemo precizni) odigrao se i LaN party u Vortexu. Na ovaj hepening došao je relativno mali broj igrača koji predstavljaju sam vrh naše multiplayer scene (mala četa ali odabrana, što bi se reklo). Za razliku od turnira u Novom Sadu, ovde su se „1 na 1" mečevi igrali od samog početka, i to na mapama koje su birali sami igrači. Negde oko 4h izjutra turnir se završio, a finalni poredak izgledao je ovako :

Sergio-uq
Ob1[y2k]
Nitro[y2k]
Zoolum-uq
Herga-vx
Assassin[sfff]

Pobednik turnira je dobio „samo" novčanu nagradu, kao i drugoplasirani i trećeplasirani igrač.

Sve demoe, sa sva tri turnira možete naći na www.klanrur.co.yu



Haludža mod

Domaća scena, podstaknuta našim tekstovima u ovoj rubrici;) počela je da stvara sve više i više modova za popularne FPS igre. U proteklom periodu imao sam prilike da testiram najozbiljniji mod za **Unreal Tournament** napravljen na ovim prostorima. Mod nosi ime „Haludža" kako je ime i tvorca samog moda, i isti je kompletno napravljen u C++ programskom jeziku. Mod težak samo 180Kb donosi veliki broj novih mogućnosti koje će vam igru **Nestvarnog Turnira** učiniti mnogo lepšom. Evo liste novih stvarčica koje mod podržava, a koju smo našli u readme fajlu.

1 - freeze gun - smrzava - svideće vam se MNOOOGO ...
2 - Shrinker - Smanji protivnika pa ga lako možete zgaziti
3 - Haludža mini gun - Mnoogooo lepši mini gun ..
4 - Haludža Reedemer - kontrola brzine rakete u samoj igri (polako kružite raketom i paranoišete protivnika)
5 - Haludža sniper - klasična boleština - svideće vam se...
6 - špijun kamera...
7 - **Q3** osećaj - najbolje fore iz **Quakea** sada i u **UT**...
8 - više krvi...
9 - i još mnogo toga...

Da malo pojasnimo svaku od ovih stavki. Shock rifle sada predstavlja freeze gun koji zamrzava sve što pogodi svojom sekundarnom paljbom. Shrinker je potpuno novo oružje koje je Haludža napravio „od nule". Mini gun je zaista masivan i veliki, i odaje utisak jake naprave koja protivnika može bukvalno da preseče na pola, dok snajper sada „pumpa" svakoga koga pogodi dok isti ne eksplodira negde nebu pod oblake. Špijun kamera je zapravo translocator koji se okreće u istom pravcu u kome se okrećete i vi, i koji predstavlja zaista vernog saveznika, samo morate paziti da protivnički igrač ne primeti vašu kamericu jer ste onda „ugasili".

Meni se mod lično mnogo dopada i odmah sam morao da ga isprobam sa prijateljima. Do duboko u noć smo se zabavljali sa shrinkerom i freeze gunom praktično zaboravljajući na drugo oružje pa se tako čitav meč pretvarao u lov na „smanjenog drugara" kao i stalno zamrzavanje istih. Bugova praktično i nema, što je prilično pohvalno. Postoje doduše manji propusti koji se lako daju ispraviti, tako da njih zaista ne možemo svrstati u bugove. Halduža je inače najavio i novu verziju moda koja će doneti i proxy mine i još dosta novih dodataka a do tada skinite aktuelnu verziju koja se nalazi na sledećoj adresi: www.klanrur.co.yu/files/haludza.zip

CPL pomerio starosnu granicu

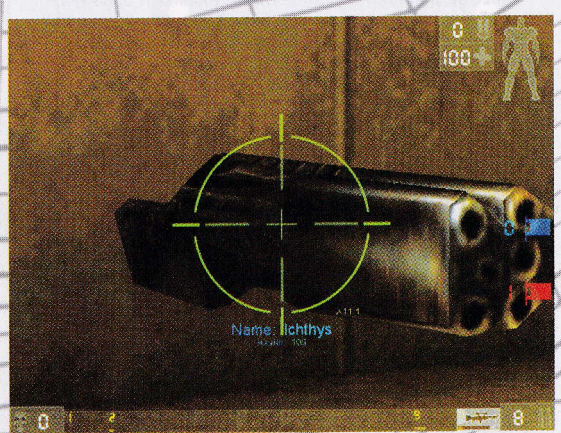
Čelnici CPL-a su početkom septembra doneli odluku u kojoj stoji da niko mlađi od 17 godina ne može učestvovati na CPL turniru (da podsetimo, pređašnji limit je bio 15 godina). Ovo će sigurno odbiti veliki broj igrača, ali sve je ovo moralo biti učinjeno zbog nedavno donesenih novih zakona koji propisuju da niko mlađi od 18 godina ne može kupiti niti igrati „nasilne" igre. Već je došlo do oštrih protesta od strane mladih igrača širom sveta, ali su CPL-ovci neumoljivi jer zakon kaže da ako se maloletnik uhvati da igra igre koje na sebi imaju oznaku „mature" sam vlasnik aparata (u ovom slučaju računara) biće žestoko novčano kažnjen, kao i sami roditelji deteta.

Rusija pobednik BarrysWorld turnira

U organizaciji BarrysWorlda odigrao se nacionalni **Quake 3** turnir na kome je učešće uzelo preko 20 zemalja iz čitave Evrope na kome se čak našla i Slovenija. Rusija je u polufinalu savladala Nemačku a u finalu i favorizovanu Švedsku i tako zauzela prvo mesto na ovom prestižnom takmičenju. Najbolji pojedinac bio je Rus Polosaity.

Komšinice na CPL-u

Kitiara, jedna od najpopularnijih quakerki Hrvatske, putuje u Dallas na prvi ženski **Quake 3** turnir u organizaciji CPL-a. Čitava stvar je bila dosta napeta jer Kitiara nije imala novca da



sama plati sve troškove u ukupnom iznosu od 2000$, ali se zato ubrzo pojavila zlatna ribica u vidu hrvatskog provajdera „HiNeta" i odlučila da na sebe preuzme teret svih troškova i da finansira put ove mlade quakerke. Za uzvrat, Kitiara će raditi na štandu „HiNeta" na predstojećem Sajmu informatike u Zagrebu, i svako ko bude želeo moći će sa njom da odigra jednu partiju **Quakea**. Jedino što mene zanima jeste da li bi neka naša firma odlučila da na isti način pomogne nekom popularnom quakeru/quakerki kod nas, ako bi mu/joj se ukazala ista prilika kao i Kitiari. Ja se nadam da bi.

SOYO u Beogradu

Leta gospodnjeg 2K godine, dana 08.09. smo pozvani da prisustvujemo press konferenciji firme SOYO u prostorijama firme ComTrade. Poučen iskustvom sa prethodnih akcija očekivao sam jedno prilično dosadno popodne, u kome će jedina svetla tačka biti zakuska. Zajedno sa kolegama iz PC Pressa (Voja Gašić, Milan Četić i Aleksandar Veljković) kao i iz .... prisustvovali smo malo nekonvencionalnoj prezentaciji firme SOYO.

Prezentacija je bila kratka i sadržajna pošto nas dve gospođice iz SOYO-a nisu davile standardnim podacima tipa: mi smo ovog meseca prodali toliko i toliko ploča, a planiramo da u sledećem kvartalu prodamo toliko i toliko, a s obzirom na prodaju mi smo na tom i tom mestu na svetskoj listi proizvođača. Da ne bude zabune, one su nam sve to prezentovale, ali na daleko manje smoran način nego što smo se navikli na sličnim skupovima. Težište priče je bilo na njihovim planovima za budućnost, kako na našem tako i na svetskom tržištu. Ponovila se priča da je Jugoslavija svet u malom, jer je svetski uspešna ploča Soyo SY-6BA+ IV i kod nas postigla zapažen uspeh.

Jako interesantno je i njihovo viđenje svetskog tržišta, kako trenutno, tako i u budućnosti. Po pitanju procesora se definitivno slažemo da je AMD prvo sa Athlonom, a sada i sa Duronom odnosno Thunderbirdom napravio jako uspešnu seriju, te višegodišnji apsolutni prvak Intel već neko vreme kaska za njima. Bez obzira na sve gafove, Intel je i dalje izuzetan takmac i njegove poteze kao što je Pentium 4 iščekujemo sa nestrpljenjem.

Čipsetovi su još jedno polje gde Intel nije tako dominantan kao što je bio. Probleme sa RAMBUSOM i Caminom je iskoristila VIA i napravla seriju uspešnih čipsetova, koji su imali isto što i Intelovi, samo malo ranije. Posebno je sporna situacija sa RAMBUSOM, tipom memorije za koju se Intel nesrećno vezao, dok je ona i pored izvesnih dobitaka u perfomansama pre svega strašno skupa. Mišljenje devojaka iz Soyo-a je da ta vrsta memorije ipak ima šansu, ali da će pre pravog uzleta na tržište morati da pojeftini više puta.

U svakom slučaju industrija računara nikada ne spava, i stalno ide napred, tako da nas novosti očekuju maltene svakodnevno. Kako nas je Martina de Knoop uveravala očekuje nas lepši period i bolja saradnja sa Soyo-om, te ćete uskoro biti u prilici da na stranicama GaMer-a čitate o njihovim najnovijim proizvodima

Humanitarna akcija biznismena Veselina Jevrosimovića

Gosp. Veselin Jevrosimović je u oblast računarskog (IT) biznisa ušao pre petnaest godina na severno-američkom tržištu. Posle par godina provedenih u Americi, svoj Head Office prebacuje na područje Evrope tačnije u Dizeldorf, odakle koordinira rad svoje kompanije.

Može se slobodno reći da je od tih pionirskih dana IT biznisa u Evropi do danas postao jedan od njegovih lidera, proširivši svoju delatnost i na oblast telekomunikacija. Danas je njegovo ime poznato na svim meridijanima naše planete.

U okvirima naše zemlje, Veselin Jevrosimović je poznat kao čovek koji je pomogao mnoge humanitarne, kulturne i sportske manifestacije. Svoj veliki patriotizam je dokazao i prilikom prošlogodišnje agresije NATO snaga na našu zemlju, kada je sve vreme bio sa svojim narodom i pomagao mu kako je mogao i znao - za šta je dobio i brojna priznanja.

Pre nekoliko dana, ostvario je svoju zamisao iz tog perioda. Sa Jugoslovenskim kompanijama CHS i CT Computers, potpisao je ugovor o pružanju humanitarne pomoći i stipendiranju 40-oro dece koja su tokom bombardovanja ostala bez roditelja.

Uslovi:

Humanitarnu pomoć će primati 40-oro dece koja su tokom agresije ostala bez roditelja, pri čemu će prednost imati najugroženija deca. -Distribucija humanitarne pomoći i stipendija će se izvoditi u formi mesečnih novčanih dotacija, koju će primati tokom osnovnog i srednjeg školovanja. -Prilikom prelaska iz osnovnog u srednje obrazovanje, svaki stipendista će dobiti personalni računar, kako bi lakše i jednostavnije odgovorio svojim obavezama i kako bi spoznao mogućnosti IT biznisa.

-Humanitarna pomoć i stipendije će se primaocima isporučivati do napunjenih 18 godina.

-Najboljim stipendistima, biće omogućen upis u više i visoke obrazovne ustanove, a kasnije i zaposlenje.

-Kontrolu prijavljenih će obavljati resorna Ministarstva Savezne Republike Jugoslavije i Republike Srbije.

-Rok za prijave je od ponedeljka **18.09.2000. do 28.10.2000.**

-Prijave se mogu podneti na telefon: **011-3113701**

-Zvaničan spisak stipendista biće objavljan po završetku konkursa.

-Stipendiranje počinje od **01.11.2000.** Javnost će imati uvid u razvoj svakog stipendiste putem novooformljenog sajta koji će pratiti njihov razvoj i školovanje.

Na divanu kod Iznoguda

Igra

„Uoči Dana mrtvih probudiše me, ne znam u koje doba noći, zvona koja oglašavahu nekoga. Njihovo jednolično i neprekidno brujanje podseti me na ovo predanje koje su mi nedavno ispričali u Soriji.
Htedoh da ponovo zaspim. Nemoguće! Mašta je kao konj: kad se otme, on poleti i ne vredi ga zauzdavati. Da mi prođe vreme odlučih da to zapišem kao što i učinih.
U podne, posle dobra ručka, na čitaoca „Savremenika" s cigaretom u ustima neće ostaviti veliki utisak. A ja sam čuo priču tačno na onom mestu gde se događaj odigrao i napisao sam je okrećući više puta glavu sa strahom kad bih oslušnuo kako škripe okna na mom balkonu od naleta hladnog noćnog vetra.
Bilo kako bilo, evo priče"
(Gustavo Adolfo Beker, „Avetinjsko brdo")

Poziv

Do tog dana, Jovan je živeo životom sasvim običnog beogradskog studenta. Preko dana je učio Ekonomiju („reč inflacija potiče od latinske reči *inflatio*, što znači..."), noću je gledao „Simpsone" i obilazio ulice metropole u potrazi za malo dobrog provoda. Do tog dana. Dakle, bilo je popodne kao i svako drugo: lečenje mamurluka od sinoć i gledanje kroz stranice udžbenika. A onda se začuo telefon.

„Halo?"
„Jovan Marčetić?"
„Da"
„Završio 'Teslu', studira FON?"
„Da"
„Plava kosa, plave oči, zelene bokserice?"
„Molim?"
„Budi u ponoć na ulazu u Novo groblje"
„Ali..."
KLIK.

Jovan nije bio kukavica. Ipak, kako se zakazano vreme bližilo, bio je sve nervozniji. Ko je to bio? Šta hoće od njega? Zašto baš u ponoć? Zašto kod groblja? I kako zna za zelene bokserice? Naravno, mogao je da odustane. Da ode u „Libido bar" i đuska uz „Sex Bomb". Da sedi u kući i uči. Ali, nije. Šta je presudilo? Misterioznost celog slučaja? Ne. Urođeni avanturistički duh? Ne. „Kako li je znao za proklete bokserice?", pitao se Jovan dok je minut pre ponoći stupao na beton Ruzveltove ulice. Odjednom, iza ugla izlete prastara crna „škoda". Škripa kočnica, vrata se otvaraju baš pored njega:

„Jovan Marčetić?"
„Da"
„Završio 'Teslu', studira FON?"
„Da"
„Plava kosa, plave oči, zelene bokserice?"
„E, slušajte, sad je stvarno dosta"
„OK, OK, šalim se. Gde sam ono stao... da. Upadaj u kola, ako ti je život mio!"

Jovan je shvatio da nema izbora, i ušao u kola. Pored njega je sedeo starac od dobrih osamdeset godina.

„Veži se, sinko... ovo će biti *pakleno* brza vožnja... HAHAHAHAHAHA!"

Kuća strave

Pitajte mladog gospodina Marčetića kuda su išli i gde su stigli, i neće znati da vam odgovori. „Jedino čega se sećam", pričao mi je, „je da smo stali na Slaviji da matori kupi picu... Posle toga, crna rupa. Ništa. Bar do momenta kada sam se obreo u nekoj staroj kući, oči u oči sa Rahelom Ferari"

„Ali, vi ste mrtvi", promuca Jovan.

„Jesam mrtva, ali se ne zovem Rahela Ferari, ako si to pomislio. Mada strašno ličimo..." Bakica ovde zastade. Prosto ste mogli videti kako joj misli lutaju ka nekom davnom balu u Aeroklubu. Dame biraju...

„Ali, to nije ni bitno. Bitno je da češ i ti biti mrtav ako ne uradiš ono što se traži od tebe"

„A to je..."

Bakica mu pokaza rukom na ogromna dvokrilna vrata. Dva koraka, i Jovan je stajao pred prepotopskim kompjuterom, na čijem kućištu je sa jedne strane pisalo „Commodore", a sa druge „PC 20".

„Namesti", reče bakica glasom koji nije dozvoljavao protivljenje. „Imaš tačno šezdeset šest minuta i šest sekundi. Ako ne uspeš..."

Nije morala da završi. Bilo mu je jasno.

Pet inča i jedna četvrtina

„OK, da vidimo: kućište... monitor... Bože, koliko je star ovaj monitor? Šalim se, gospođo, nisam hteo da vas uvredim... kabl... tastatura... Nema tastature! Nema ni miša! Ah, tu su... Ovo ide ovde... ovo ovde... struja... Izvinite, gde vam je šteker? Pedale su pod stolom? Kakve pedale? A-ha, moram da okrećem da bi... razumem. Ovo je neka baš stara kuća? A sad... da ga upalimo"

KLIK.

Šest sekundi kasnije, ceo Jovanov svet se srušio. Sa nevericom je zurio u 12-inčni monohromatski monitor i štipao se za obraz, želeći da se probudi iz ove noćne more. Operativni sistem je bio na nemačkom jeziku.

„U stvari, u pitanju je flamanski", dobaci bakica.

„Ali, gospođo, ja ne znam flamanski"

„Onda imaš još tačno pola sata da ga naučiš"

Sad ga je već stvarno uhvatio strah. Počeo je da sriče slova na ekranu. Dobro, malo liči na engleski. Ima ista slova. Tačka označava kraj rečenice. Znak uzvika označava da nešto treba da se uradi. Šta? Pogled mu pade na 5,25" drajv. Dioda je svetlela zlokobnom crvenom svetlošću. Sistemska! Treba mu sistemska disketa! Da! Euforično poče da pretura po stolu i u brzini zakači poluotvorenu fioku, iz „Po Marfijevom zakonu, to mora biti poslednja", zaključi Jovan. „Dakle, svejedno je kojim redom idem". I bio je u pravu. Pošto je ubacio 66. disketu i restartovao kompjuter po 66. put, na monitoru se pojavio DOS prompt.

The Masquerade

„Uspeo si... ti si prvi"

Pogledao je bakicu. Više nije izgledala tako strašno.

„Ma nije to ništa... Nego, ja bih sada morao da krenem..."

„Nemoj... ima još jedna stvar". Otišla je do ormana, preturala neko vreme, a onda mu je prišla i pružila SEGA kertridž. Spustila je pogled na izlizani tepih i tiho dodala: „Ja bih... da se igram". Zaustio je da joj objasni kako je proces priključivanja kertridža na PC jedan jako složen i neizvestan poduhvat, ali ga je prekinula: „Znaš, mi nemamo puno načina da se zabavimo... Danju ne smemo da izađemo. Svetlost nas ubija. A noću... probaj, molim te"

Stajali su u tišini. Onda je rekao jedno „pa, što da ne" i počeo da prčka po kablovima. Kada je sledeći put podigao glavu, primetio je da je mnogo svetlije. Kroz rupe u roletnama prodirali su zraci prvog jutarnjeg sunca. Okrenuo se. Na mestu gde je stajala bakica, sada nije bilo ničega, sem hrpe stare odeće. I tek sada je na stolu primetio primerak „Gamera": bio je otvoren na stranama 62.-63. Opis igre Vampire: The Masquerade.

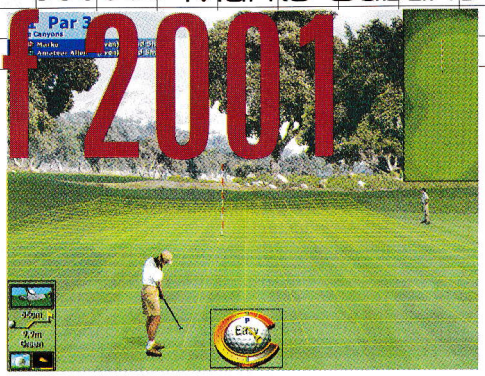
Vaš

Iznogud

PC

MicroSoft Golf 2001

Marko Šubarić



Golf. Zabava, većinom bogatijih slojeva ljudskog društva. Fine kratke majice, bermudice, cipele za golf, rukavice, torba sa štapovima koju naravno ne nosite vi, lopta, osamnaest rupa i prirodni đus. Na prvi pogled ne deluje loše, ali ja jednostavno nisam za takav vid zabave. Ipak, iako nisam oduševljen ovim sportom, nalazim da mnogi jesu i da igra sa tematikom golfa zaista može da bude interesantna. Igra je razvijena i izdata od strane *Microsofta*, što je uvek dobra preporuka.

Ukoliko zahtevate ozbiljnu i do kraja profesionalnu simulaciju golfa, onda ova igra nije za vas (ono što bih vama preporučio je eventualno *Sierrin* **PGA Championship Golf**). **Microsoft Golf 2001** je razvijan i napravljen da bi ga koristili oni manje iskusni igrači, i isključivo zabave radi. Ovde nećete naići na fascinantne filmove o istoriji golfa, na u detalje razrađene animacije likova itd. Ono što je vrlo bitna stvar kod bilo koje simulacije golfa je kontrola. Postoje tri načina na koja možete kontrolisati vaš udarac. Prvi način je *Easy swing*. On omogućava početniku da pomoću zastavice precizno odredi u kom će se pravcu lopta kretati, i zatim da držanjem miša odredi jačinu udarca. Oni igrači koji imaju bar malo iskustva verovatno će pokušati da koriste *Classic swing*. Classic swing ima dve opcije koje se razlikuju po broju klikova miša koji dovodi do konačnog udarca. Razlika između dve navedene vrste udarca je u tome što kod Classic udarca zastavica označava samo pravac, ali ne i daljinu i što morate da odredite da li će lopta biti felširana ili ne. Naravno, sve je ovo pitanje trenutka između dva klika miša, tako da i nije baš toliko lako. Bilo koju vrstu udarca da izaberete (classic ili easy) kompjuter će vam sam odrediti vrstu štapa, tako da ne morate da razmišljate hoćete li koristiti neki od metalnih štapova, drveni ili, pak, tzv. „putter". Na kraju, za one koji misle da su profi tu je i *Powerstroke mode*, koji je prilično komplikovan za izvođenje, i trebalo bi da predstavlja simulaciju pravog udarca.

Pre nego što počnete igru prvo treba da izaberete igrača. Imate ponuđenih pet muških i dva ženska, a tu je i player editor. Pošto to uradite birate na kom kursu ćete igrati. Ironično, iako postoji sedam kurseva, ima svega tri kompjuterska protivnika sa kojima možete igrati, po jedan na svakoj težini. Pre nego što počnete, svakako proverite i *Lesson mode* koji će vas naučiti glavnim cakama. U toku igre koriste se pop-up toolbarovi tako da imate ekran samo za vas. Vežbajući prvo sa easy swingom, a zatim i sa classicom steći ćete rutinu i solidnu preciznost. Ipak, sve to ide do neke granice jer ipak je tu vetar, drveće i druge stvari koje mogu da vam zasmetaju na putu do rupe.

Dešava se da loptice samo dodirnute od strane vašeg štapa za sekund nestanu iz vašeg i bilo čijeg vidokruga. Srećom, ovo se ne dešava tako često. Sledeća stvar koja se da primetiti je da komentator neretko zakasni ili požuri sa komentarom. Sve u svemu, ove greške se daju progutati ukoliko se ne ponavljaju tako često.

Što se tiče grafike, ona se u dve reči može opisati kao opuštajuća i kvalitetna. Prelepi predeli Sea Islanda, bujno zelenilo Kapalua Plantationa i šarmirajuće stenčuge koje nalazimo u Snow Canyonu zaista su prijatni i relaksirajući. Međutim ono što je svakako zamerka je to što nije više poređeno na tome da se ta prelepa priroda malo oživi. Stvar donekle vade pozadinski zvuci vodopada ili cvrkuta ptica, ali to ne deluje ni blizu dovoljnoj dozi prirodnog u svemu ovome.

Microsoft je na početku razvijanja ove igre rekao da ovo neće biti visokobudžetno izdanje koje treba da bude No.1 simulacija golfa, već lagana igra za zabavu početnika. Tako i jeste.

igromer

\+ Opuštajuće

\− Mrtva priroda

Žanr: Golf

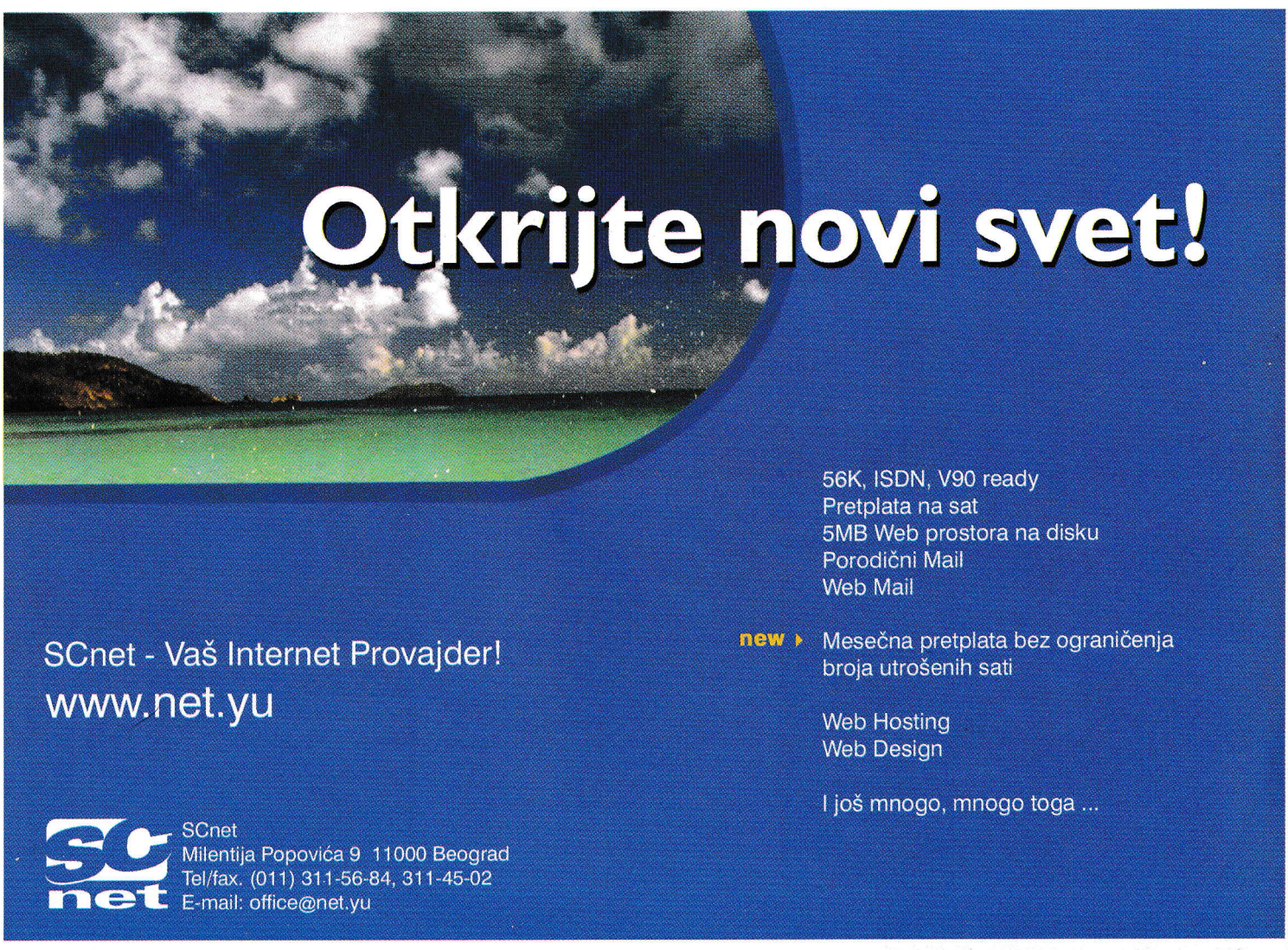
1 CD

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: P266MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

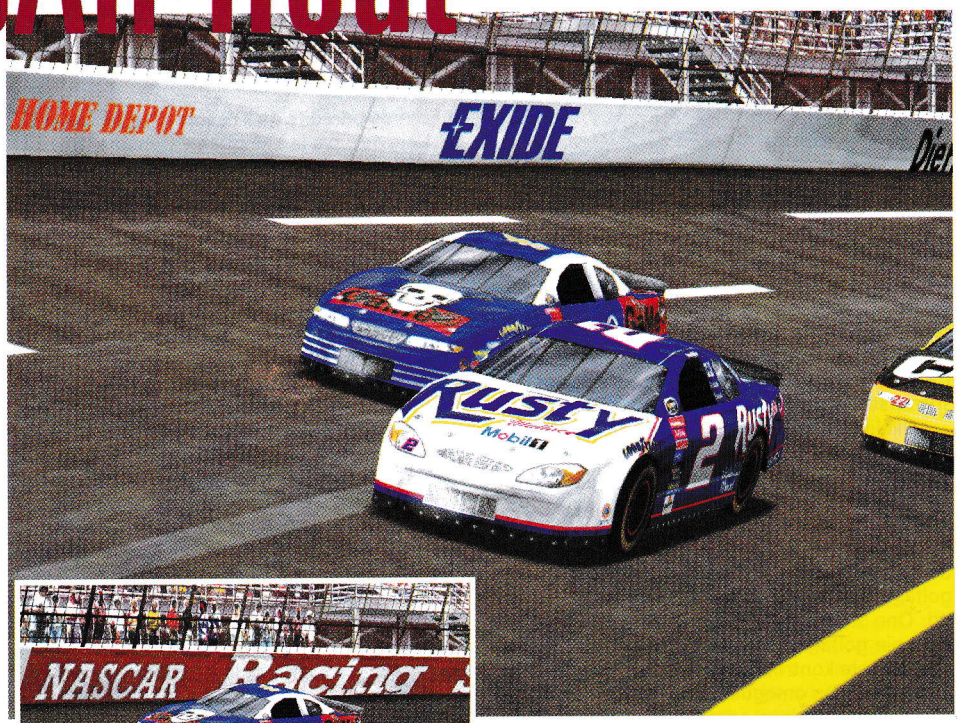
70 %

grafika	75
zvuk	68
muzika	65
igrivost	73
atmosfera	70



NASCAR Heat

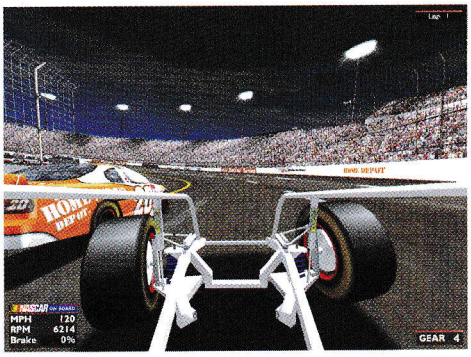
●●●●●● Aleksandar Vuletić



Monster Games, softverska kompanija koja je sa *Sierrom* jednom davno napravila odličnu igru Viper Racing, opet se okušala na polju simulacija vožnje, i to uspešno, napravivši Nascar Heat sa *Hasbroom*. *Hasbro* je takođe pre mesec dana pustio u prodaju F1GP3 (Igra meseca prošlog broja). Cilj im je bio da naprave igru koja će obradovati i igrače koji vole simulacije, i one koji vole čistu arkadnu vožnju.

Programeri su se toliko trudili oko 3D modela staza i automobila, da su koristili literaturu tipa video kaseta, knjiga, web sajtova, slika pa čak kako kažu (a verovatno lažu) i fotke staza sa ruskog „špijunskog" satelita. Pomoć programerima iz *Hasbroa* je bio iskusni vozač Bobby Labonte koji je vozio više od tri stotine puta (pravo čudo da nije Jeff Gordon, koliko ga samo muče povodom igrica), pogotovo što se tiče realističnog moda. Dok je radio sa njima momci iz *MG*-a su mu slali staze da isprobava njihovu realističnost.

Igra je inače veoma zahtevna, ali zato odlično izgleda. Sadrži dva moda u kojima možete igrati, a to su arkadni i realistični mod. U arkadnom modu nema šta da brinete, vozite pravo pa posle pola kilometra skrenete desno, pa opet pravo, pa desno i tako u beskonačnost. E tu na scenu ulaze dve odlično odrađene staze koje nisu u tipičnom Nascar fazonu, već su krivudave, što razbija monotoniju, ali ipak to su dve od trideset osam. One će napraviti manji problem posle dosadnih kružnih staza. Tu je i već pomenuti realistični mod, za koji toplo preporučujem volan i pedale, jer u suprotnom, kada igrate tastaturom, svaki vaš blagi potez će biti dovoljno oštar da će rezultovati ispadanjem sa staze ili udaranjem u ogradu. U ovom modu fizika je ispoštovana do maksimuma (ponašanje mašine na stazi, sudari sa drugim vozačima i okolnim objektima, proklizavanje), pa će se svideti samo onim igračima koji mnogo vole strašnu realističnost i kojima se sviđaju igre kao **Flanker 2**. Što se tiče dodatnih opcija za težinu tu su broj vozača, težina AI-a, faktor oštećenja i pomoć pri menjanju brzina. Ostale opcije su tipa grafika, muzika, zvuk i ima ih stvarno dosta. Dosta se razlikuje od ostalih **Nascar** igara, zanimljiva je u svakom trenutku, jer se stalno nešto dešava (dosta podseća na prvi **Nascar**, za one malo iskusnije igrače).

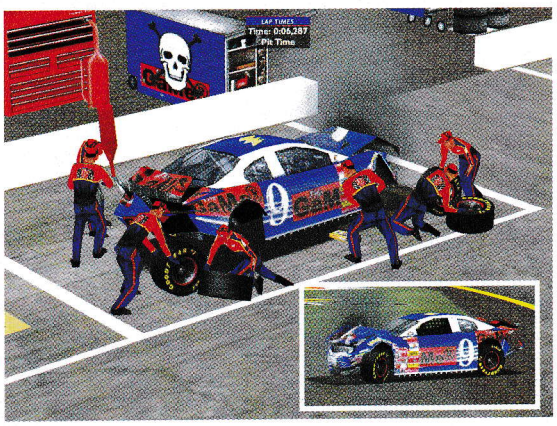


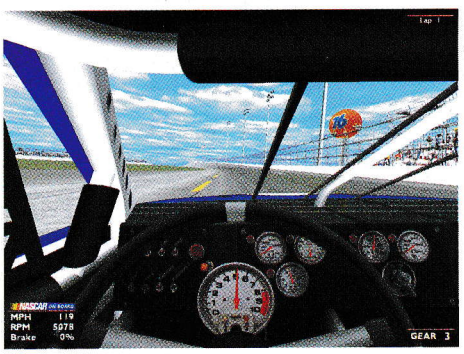
Na raspolaganju imate *Beat the Heat* (cilj je da pređete nekoliko staza sa dobrim vremenom), *Race the Pro* (trkate se sa par najboljih aktuelnih vozača, pa ako ih pobedite igrate sa malo starijim), *Championship* (birate nekog od vozača ili sebe i vozite svih trideset osam staza, a kada izaberete sebe postoji mogućnost da išarate svoj bolid kako hoćete što se vidi na jednoj od prikazanih slika), *Single Race* i *Multiplayer* koji podržava skoro sve - od LAN mreže do Zonea na Internetu. Što se tiče multiplayera na Internetu, podržava do 16 igrača i ako bar jedan od njih ima ping veći od 600 odmah se izbacuje jer bi kvario igru ostalima (ali zato postoje druge sobe u kojima ping nije bitan).

Pre svake trke, kvalifikacije ili treninga možete setovati vaš bolid do poslednjeg detalja. Za pravo čudo, konačno su se setili da ubace volan u kokpit umesto nalepnica na kojima piše „budi strpljiv". U kokpit su takođe ubačena i dva-tri nova instrumenta za koje ne verujem da su od velike pomoći sem kad vozite u realističnom modu. Grafika i engine su odlični kao što piše na početku teksta, teksture kola i okolinih objekata su super odrađeni i puni su detalja. Razni efekti poput tragova guma, lens flarea, dima, ogrebotina na orgadi i na kolima jako lepo izgledaju i vidi se da je dosta truda uloženo u njih. Kad smo već kod grafike, postoji pogled iz unutrašnjosti bolida, odnosno iz haube, s tim što se vide samo osovine, amortizeri, debele šipke i točkovi. Ovo je veoma zanimljiv pogled u slučaju nekih situacija - na primer, kada je kraj trke, vi 100 metara pred ciljem, a jedan baja odmah pored vas, pokušava da vas prestigne. Trku možete voziti iz preko dvadeset pogleda, jer pored standardnih postoje razne kombinacije dotičnih, uz par novih. Zvuk koji prati igru je takođe dobar i neće raditi na nešto starijim karticama. Muzika ne prati samu trku, ima je u menijima i nije nešto posebno, ali to i ne treba očekivati, jer je zvuk moćnog motora najbolja muzika za svakoga ko voli trke.

Ova igra se razlikuje od ostalih **Nascar** igara po tome što je dosta dobra, nije dosadna, i zaslužuje ovako veliku ocenu, pa je preporučujem svima koji vole vožnje ili bar onima koji su isprobali bilo koju **Nascar** igru i nije im se svidela, čisto da bi uvideli razliku. A oni koji u svojoj kolekciji već imaju **Rally Masters** i **F1GP3** neka nabave i ovu, neće se prevariti.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/639-121





igromer

Konačno dobar NASCAR +
— Skoro ništa??

89%

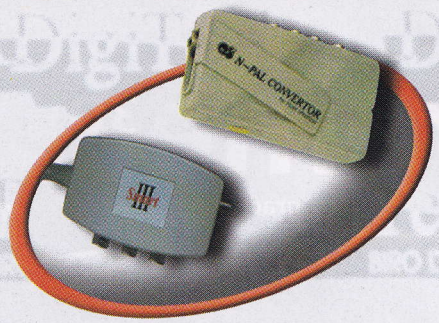
Žanr: Simulacija NASCAR trka
1 CD
Minimum: PII300Hz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII600MHz, 64 Mb RAM

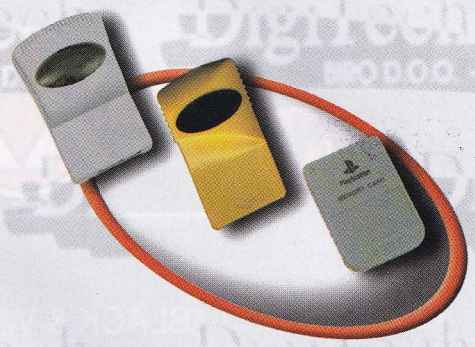
grafika	90
zvuk	88
muzika	80
igrivost	90
atmosfera	92

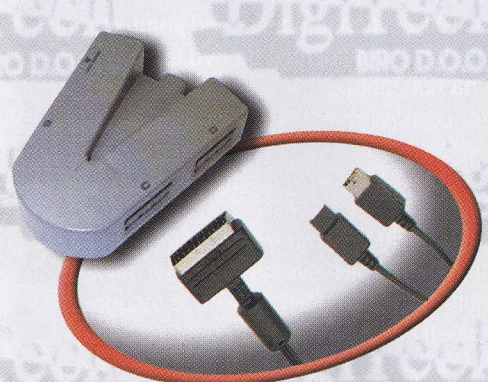
SONY

PlayStation

PlayStation®







- VELIKI izbor PC i SONY naslova
- Prazni mediji: Verbatim i NoName

DigiTech BIRO D.O.O.

Ilije Garašanina 27, Tašmajdan, Beograd, telefon: 011/3239-165, radno vreme 9-21h

www.digitech.co.yu veleprodaja: 064/115 77 23

BESKOMPROMISNI

BLACK & WHITE ODLOŽEN...

... za proleće 2001. Ako ništa drugo, biće nam lakše da odredimo igru godine, ako B&W ispadne iz konkurencije :) Elem, igra se odlaže zbog toga sto tvorci ne žele da se takmiče sa konkurencijom za vreme bozićnih praznika, pa će tako igru izdati nekoliko meseci kasnije. Kako kažu, to vreme će pametno iskoristiti za finalnu doradu igre...

JOŠ JEDAN COUNTER-STRIKE

Štancuje ga baja, samo tako... Najnovija 7.1 beta verzija ispravlja svašta: od krupnih bagova (pucanje sistema) do sitnijih poboljšanja (nova icona za head-shot, poboljšan burst fire accuracy system i td...) http://www.counter-strike.net

DARK REIGN 2 NOVA MAPA

Igra koja je dobila dosta pozitivnih kritika kako u svetu, tako i kod nas (ali ne na eXX3D-u), obogaćena je još jednom zanimljivom multiplayer mapom. U pitanju je "2kassarine" mapa koju možete pokupiti sa http://www.pandemicstudios.com/dr2/downloads_maps.htm

ROLLERBOT DEMO

E nije! Nije još jedan bot za Quake, UT, HL, ili bilo koji FPS već je zapravo jedna prilično simpatična igra od samo 8MB. Čisto za razonodu... vodite robot-loptu, spašavate drugare zarobljene u balončicima i skupljate voćkice... Dovoljno interesantna priča da vas zainteresuje da isprobate igru? :) Onda, prekucajte link u browsere... http://www.demonews.com/files/games/rollerbot.asp

"MATORI" VOLE IGRE

Posle ispitivanja IDSA, zaključak je da i odrasli vole kompjuterske igre i/ili konzole! Wow... mi kao to nismo znali :). Dobijeni su prilično zanimljivi rezultati: 32% igrača su stariji od 35 godina. 43% igrača su devojke (urgh...), a 60% od ukupne populacije USA voli da provede koji sat pored monitora il TV-a. Da se zabrinemo?! Neeeeee...

NIŠTA OD DESCENT 4!

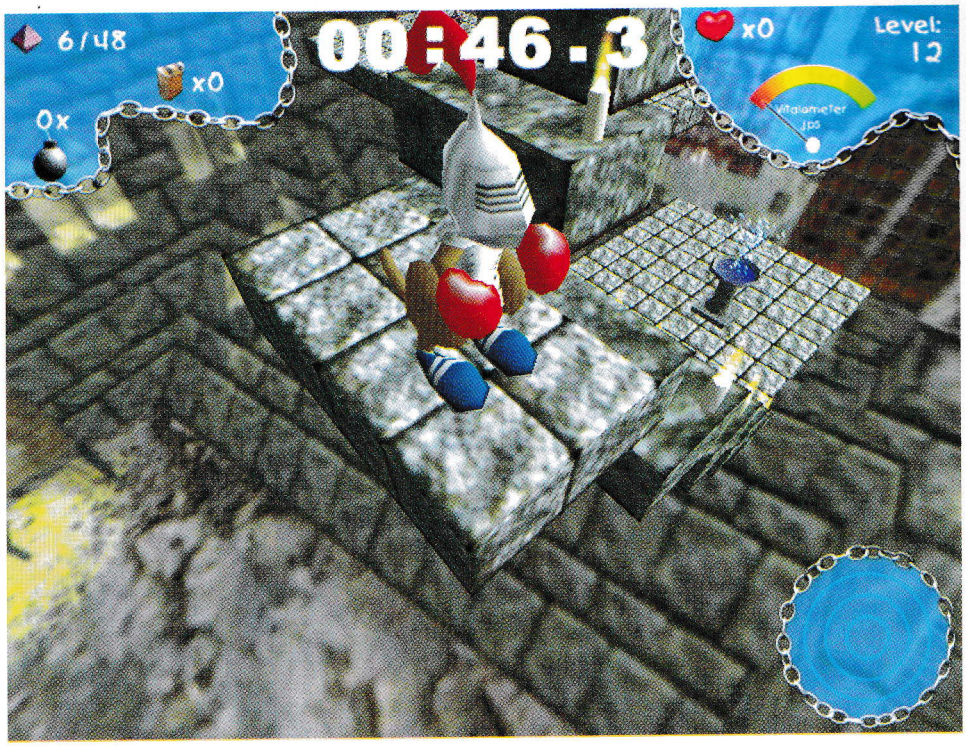
Ok, znamo da je vest tužna ;(ali Volition je odustao od kompletiranja ove sage! Pročitajte šta PlanetDescent saznaje na ovu temu. Samo je sigurno da se D4 ne vidi na horizontu... http://www2.planetdescent.com/misc/9-11-00_interview.php3

BLAIR WITCH-OVI...

Počinje da vas zabrinjava količina informacija o Blair Witch igrama? Počela je vrlo agresivna kampanja, a plus svemu tome, svi oni koji su imali prilike da igraju Volume 1: Rustin Parr rekli da je mnogo dobar! Bilo kako bilo, vredi videti screenshotove iz drugog (Coffin Rock) i trećeg dela (The Elly Kedward Story) igre. Inače, treći deo će imati više stripski šmek... http://www.gamespy.com/screens/september00/bw2/

Ka'Roo

●●●●●● Nikola Dmitrović



Imate dete koji želi da se igra na kompjuteru? Nabavali ste mu Grand Prix 3 ali je to isuviše zahtevno i teško za mališana (još ako igra sa Mikom Hakinenom, onda deta stvarno nema nikakve šanse:))?. Probali ste i sa Dark Reignom 2, ali dete još uvek ne shvata o čemu se tu radi? Pa, vreme je da nabavite Ka'roo - logičku platformu. Šala na stranu, igra nije samo za decu. Već posle prvih debilnih nivoa, gde je cilj čisto sakupljački (skupiti to i to i ući na vrata), stvari se kasnije komplikuju sve dok ne uhvatite sebe kako po stoti put prelazite jedan te isti nivo. Idemo na stvar - vi ste u ulozi kengura sa bokserskim rukavicama, i krećete se, ni na nebu ni na zemlji, po raznim platformama, u različitim krajevima i okruženjima, u cilju sakupljanja dijamanata, i prolaska na sledeći nivo. Zvuči jednostavno, ali igra je još jednostavnija od toga kako zvuči. Prema tome, igra nije mnogo komplikovana i sa puno logičkih problema, i zato ne može biti čista logička igra, a definitivno nije ni platforma, te mora biti logička platforma, ili skraćeno - kenguračina.

Ajde dobro, kao prvo, otkud se kengur stvorio negde na platformi u svemiru? Kaže lepo naš glavni junak na početku - ja nemam pojma šta radim ovde, ali ajde da sakupljam ove dijamante. Pa kad završite posao na jednom svetu, ono odjednom se stvorite u srednjevekovnom zamku!? A kengur ima na sebi viteški oklop, ali tip opet kulira, kao da je rođen u zamku, i mrtav hladan nastavlja dalje. Od introa ni I, od neke priče ni P, ali nije ni bitno, zar ne. Ali zaboravimo to, valjda čovek (tj. kengur) ima razloga što se tamo našao. Ali pobogu, šta će mu bokserske rukavice dok skuplja dijamante?? I tako, napala mene džinovska žaba u jednom od kasnijih nivoa, a ja sav srećan jer će rukavice za boks dobro doći da bacim žabetinu u nokdaun, a ono glupost - kengur mora da izbegava žabe i da sakuplja u isto vreme. Ako ste gledali crtani film sa Duškom Dugouškom i svemircem na Marsu, biće vam jasno na kakvim platformama startujete. Znači, možete i da padnete, ukupno tri puta, a onda ćete morati sve ispočetka, osim ako lukavo niste snimili poziciju. Kako budete napredovali, nalazićete se na platformama sa stepenicama, zapaljivim burićima, sa delovima koji propadaju, liftovima i drugim sitnicama. Kada sakupite sve dijamante na određenom nivou, otvara se teleport koji vas vodi do sledećeg.

Kengura pomerate na strelice, dok kameru možete postavljati kako želite, zumirati i okretati u 3D, jer igra, ako nisam rekao, ima zadovoljavajući 3D engine. Tu i tamo nađe se poneki efektić, tipa eksplozije i osvetljavanja. Važniji (čitaj: jedini) tasteri u igri su A i Z za zum in i out, i X,C za rotaciju kamere. Kada uzmete neko zapaljivo bure, na B ga bacate ispred sebe. Prateća kamera je katastrofalno rešena, jer se okreće zajedno sa vama, te će greške i padanja biti nešto na šta će se jadni kengur odmah navikavati. Zvuk je kriminal. Kengur govori onim najgorim engleskim akcentom (pa valjda bi trebalo australijanskim, koliko se ja razumem u postojbinu kengura, ali dečko govori tečnim engleskim, kao da je studirao na Oksfordu). Prateći zvuci umeju da iritiraju, a jedini zvuk koji sam zapazio da se izdvaja svojim kvalitetom jeste urlik kengura kada pada. Muzika je urađena solidno, i tu nema šta da se prigovori. Nešto blizu desetak blažih tehno kompozicija odlično prati kengura u njegovim poduhvatima.

Što se tiče najmlađih, njima će Ka'roo pokazati osnove na kojima će se zasnivati ostale ozbiljnije logičke igre, koje će ta deca sa vremenom polako i igrati. I eto, ni iz čega, ja izvukao edukativni karakter za Ka'roo. Pa još kada se deca navuku da skupljaju dijamante po ceo dan, onda će možda i u životu isto tako tome težiti, i eto Ka'roo pravi od vaše dece buduće bogataše. Mislim da sam izmislio dosta razloga i da sam vas nagovorio da nabavite Ka'roo - jednostavno, igra je jednostavna. Što se tiče neljubitelja žanra, mogu da isprobaju ovu igru samo u slučaju da nikad u životu nisu videli kengura sa bokserskim rukavicama, a imaju jarku želju. Ili i drugom slučaju, ako im je potrebna neka vesela tehno muzika u svojim kolima, jer su basovi u CD muzici Ka'Roo-a izvanredni.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/639-121

igromer

Simpatično ponekad +

– REKAO sam ponekad

67%

Žanr: Logička platforma

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	70
zvuk	69
muzika	77
igrivost	69
atmosfera	61

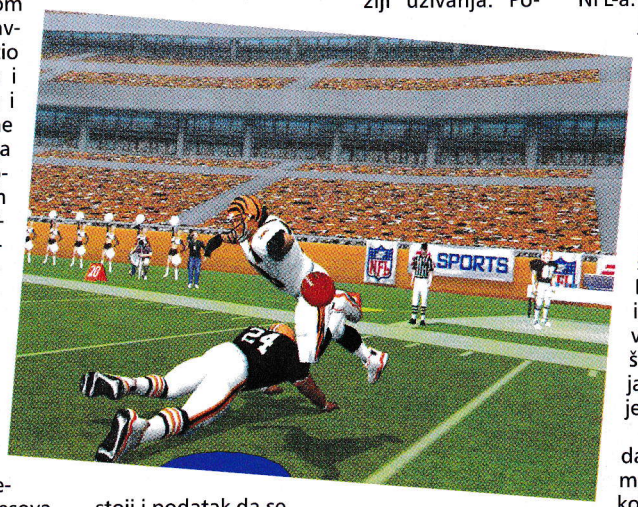
Madden 2001

●●●●●● Dušan Zlatković

Ponovo je došlo *EA Sports*-ovih pet minuta. Ovoga puta, svetlost dana će u kratkom vremenskom periodu ugledati oko sedam naslova. A svi oni imaće ponešto zajedničko, počev od dečavo crvenog *EA* logoa, preko sufiksa 2001 u imenu, do neizbežne sportske teme za obradu. A takođe, svi oni će pokušati da nastave slavu prethodnika i budu jednogodišnja doza svim sportskim zaljubljenicima kao i svim pravim igračima uopšte. Ono što je postalo kristalno jasno je da najviše pažnje u našoj zemlji privlači velika trojka FIFA-NBA-NHL, ali pošto *EA* pridaje podjednak značaj svim igrama koje izbaci, red je da sagledamo i simulaciju koja je u Americi član njihove velike trojke, zajedno sa simulacijom košarke i hokeja na ledu. Reč je o Maddenu 2001, koji obrađuje novu sezonu popularnog američkog NFL-a.

Prvo se postavlja pitanje koliko ljudi u našoj zemlji uopšte poznaje pravila ove igre: axiom analizom dolazimo do brojke između 10-15%, što je dovoljan razlog sa ovoj serijal kod nas prolazi krajnje nezapaženo. Ipak, svi oni koji se budu dovoljno trudili uspeće da se zabave izvesno vreme. **Madden** je pre svega zabavna igra, daleko od ozbiljne, profesionalne simulacije USA ragbija.

Kada vratimo film, i prisetimo se **Maddena 2000**, dolazi se do zaključka da današnja verzija nije previše napredovala po samom izvođenju, ali je u pogledu grafike napravljena prava mala revolucija. *EA* je prihvatio trend po kome je dobra grafika šarena i svetla, pa zato sama igra odiše bojama i brojnim sitnim detaljima koji igrača ne mogu ostaviti ravnodušnim. Unapređenja na ovom polju bila su logičan sled, posebno nakon nekoliko veoma simpatičnih igara na istu temu predvođenih *Microsoftovim* **NFL Feverom 2000**, kao i odličnom simulacijom sa Dreamcasta pod nazivom **NFL2K**. Animiranost pokreta igrača je na zavidnom nivou, posebno po glatkoći i izrazitoj realističnosti. Sam teren obiluje sitnicama na travi, baze su jasno odvojene, reflektori ne obasjavaju podjednako svaki deo terena... Ukoliko igrate po kiši na terenu će ostajati sve više krupnih tragova, što deluje dosta interesantno. Posebna pažnja je posvećena detaljnosti samih igrača, njihovih dresova, patika i ostale opreme, pa i lica koja se jasno razlikuju čak i ispod kaciga. Sve u svemu, akcenat je bačen na vizuelni izgled i to veoma uspešno.



Što se tiče muzičke podloge, ništa bolje, ništa lošije, već potpuno isto, pa samo po sebi sasvim zadovoljavajuće za jednu dobru sportsku simulaciju. Zvuci za tribina stadiona deluju upečatljivo, publika često menja način i visinu bodrenja što sve zajedno utiče na činjenicu da ćete neretko stišavati zvučnike ili se, ukoliko ste ljubitelj ragbija, prepustiti posebnoj dimenziji uživanja. Postoji i podatak da se u toku meča čuju posebne trube, karakteristične za svaki NFL tim, mada po našem uverenju one zvuče potpuno isto. Najveća mana na zvučnom planu je izostanak sjajnih komentatora, koji su ovaj serijal izdvajali od svih drugih. To su, naravno, Pat Summerall i mr. John Madden, majstori svog zanata.

Već smo pomenuli da na planu upravljanja, kao i samog izvođenja nema velikih promena. Dakle, sve je ostalo isto. Upravlja se jednim igračem, a posebnim tasterima vrši se pozicioniranje ostalih ragbista. Posebnu začkoljicu predstavlja nužno menjanje taktika, pre svega kada se radi o odbrani. Novi tip odbrane nosi naziv *read and react* i biće odlična solucija za početak. Odbrambeni AI dosta je unapređen, te se sve izvodi dosta realnije. Ipak, sa vremena na vreme, ispoljavljuju se mane, pa će defanzivci nakon vaših uspešnih akcija biti u mogućnosti da preskoče po nekoliko metara i zaustave vas pred sam *touchdown*. Takođe, ukoliko izaberete pravu putanju (obično po samoj ivici) bez problema se može istrčati 100 metara i lagano poentirati. Pri kretanju se jasno uočava razlika između lošije i bolje ocenjenih igrača, pa je i na osnovu same igre vrlo lako zapaziti najveće zvezde NFL-a. Značajnu stavku čini i podešavanje radijusa kretanja igrača koji prodiru po bokovima, a pažnju zahteva i pravilno određivanje zadataka jednog ili više plejmejkera.

Novina se ogleda i u mogućnosti kreiranja sopstvenih timova i odigravanja sezone sa njima. Međutim, tu se pojavljuje jedan problem. Ukoliko formirate maksimum od 31 tima, svi oni će biti raspoređeni u okviru jedne divizije, što prouzrokuje negativne posledice. Igra sadži veliki broj legendarnih timova iz prošlosti, mada su oni na početku skriveni, te i nemogući za odabir. Tek nakon što krenete sa uspešnom sezonom, dobijaju se šifre za njihovo otvaranje, pa je i to jedan od razloga za dodatni trud.

Na kraju, **Madden 2001** možemo srdačno preporučiti malobrojnim ljubiteljima ragbija u našoj zemlji, ili barem onima koji poznaju pravila i žele da upoznaju prvog ozbiljnog predstavnika talasa sportskih igara iz kuće *EA Sports*. Svim ostalim sportskim zaljubljenicima ostaje da čekaju dolazak velike trojke.

Još ćemo pomenuti da je u toku meseca stigao i *EA Sportsov* **Rugby 2001**. On predstavlja verziju engleskog ragbija dosta slabijeg kvaliteta u odnosu na **Madden 2001**. Igra je uz to nezanimljiva i teška za snalaženje, pa je preporučujemo samo najupornijima.

igromer

Tehničke karakteristike +

Komplikovanost −

77%

Žanr: Simulacija američkog fudbala

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII400MHz, 64 Mb RAM

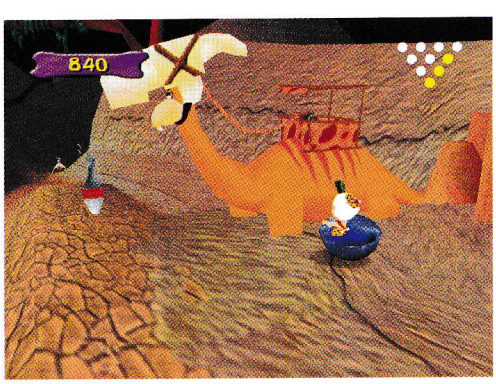
grafika	88
zvuk	81
muzika	82
igrivost	76
atmosfera	70

Slobodan Mitrović

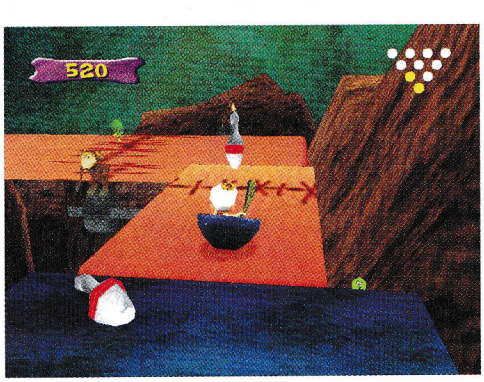
Bedrock Bowling

Najmlađima će se ovaj CD vrlo brzo probiti na Top 10 igara koje obožavaju. Ova igra NEMA NIKAKVE VEZE SA PRAVIM KUGLANJEM, već sa porodicama Kremenko i Kamenko. Prvo što može da se primeti posle instalacije je da je igru licencirao *Warner Bros*, a pravio je *SouthPeak Interactive*. Šta treba da se radi u toj igri? Da li brzo dosadi? Deci, ako je nešto simpatično a lako, neće dosaditi. Pogotovo ne njihovi miljenici iz kamenog doba. A u igri se radi o spuštanju (moglo bi se reći) prirodnim toboganima.

Znači, odaberete jednog od vaših miljenika a tu su Fred i Barni, dvojica nerazdvojnih prijatelja, Bam-Bam i njegova drugarica (valjda?) Pebles kao i Dino dinosaurus - čuvar. Nisam imao toliko vremena da proverim postoje li skriveni likovi pa to ostavljam mlađim generacijama. Odaberete lik, stavite nivo težine - easy, medium ili hard pa sedite u ljusku od nekog ili nečeg i jipiiiii.



Vaš zadatak će biti skupljanje dijamanata i sličnih drangulija za vreme spuštanja. Moguće je (ali vrlo, vrlo teško) izleteti sa staze ali to vas jedino ili vraća na početak ili prebacuje na sledeću stazu. Na stazi se nalaze kegle, koje bi trebalo oboriti radi specijalnog bonusa na kraju svakog nivoa. Staza ima dva kraja: prvi je negde na 2/3 staze, ako ne uspete da zviznete rode svojim „primitivnim vozilom" (?). A ako ste namlatili sve moći ćete da odvozate stazu do kraja i osvojite gomilu poena. Pazite samo da lepo udarite keglu da se ne bi samo zaklatila i ostala da stoji. U gornjem desnom uglu su podaci o oborenim (oboje se u žuto) i keglama koje zabrinuto čekaju jednog od članova poznate serije.



Naravno, mali deo kegli se nalazi u onom drugom delu, pa se potrudite da pokažete ko je gazda glupim rodama. Nemojte se zabrinuti, ako i ne uspete da preskočite nešto imaćete i podzemni prolaz u kome se nažalost neće nalaziti ni kegle ni dijamanti.

U igri, pored prirodnih i neprirodnih prepreka, postoje i protivnici. To su raznorazne šumske živuljke na prvim nivoima (ježevi, zmije, veverice) koji će samo privremeno zaustavljati vaše „sanke". Od prirodnih tu su rupe, voda, travuljina i sl.

Filmovi su simpatični kao i komentari likova iz igre. Po meni lepo ostvarenje koje mi je stvorilo želju da budem 15 god. mlađi i da ponovo uđem u svet pećinskih ljudi, u svet porodica Kremenko i Kamenko.

igromer

\+ Flinstones

\- Nije kuglanje

Žanr: Arkada

1 CD

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM

grafika	74
zvuk	78
muzika	75
igrivost	80
atmosfera	77

77 %

INTERNET
NA DLANU

Internet Krstarica

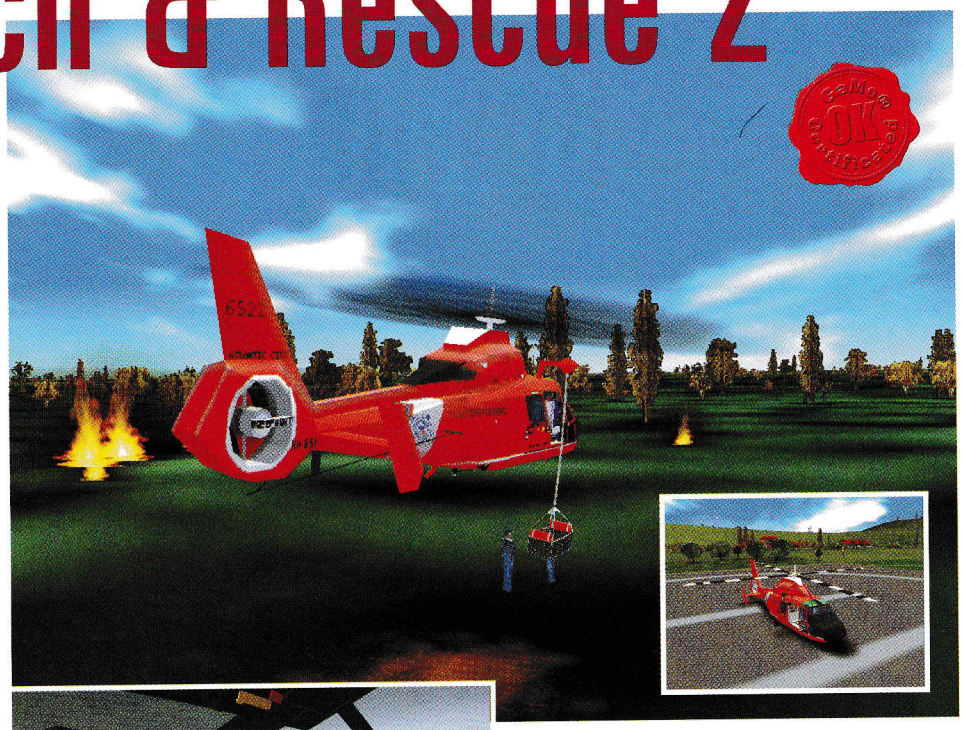
Proverite zašto smo
najposećeniji jugoslovenski sajt!

WWW.KRSTARICA.COM

●●●●●● Aleksandar Vuletić

Search & Rescue 2

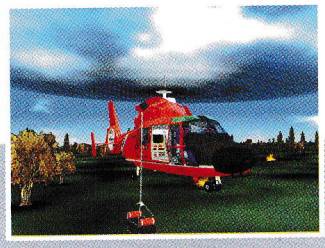
Svako od vas je sigurno bar jednom gledao „Baywatch", zar ne? Elem, jel' se sećate helikoptera iz špice? Znate, onaj HH65 Dophin narandžaste boje, na kom piše „U.S. Coast Guard"? E pa, vi ste u ulozi pilota jednog takvog spasilačkog helikoptera.



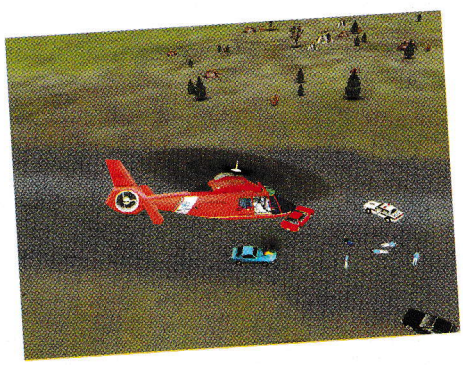
Ja mislio, laka igra. Šta ima tu teško u upravljanju civilnog helikoptera, mislim, ne može da bude teže od napada na SAM bazu sa Comanche-ijem. Ali, ljudi greše i ja grešim i pogrešio sam. Teže je nego što sam mislio. Inače, helikopter je u Americi i svuda u svetu veoma poznat po svojim performansama. Kao pilot obalske straže, iz dana u dan ćete leteti i spašavati žrtve, bilo gde i po bilo kakvom vremenu, ma koliko situacija bila teška. To su uspeli i da dočaraju tako da su igrivost i atmosfera najjače strane ove igre.

Misije su raznovrsne - od spašavanja žrtvi na autoputu do pijanih u vodi. Poneki put dobićete „specijalnu" misiju, npr. treba da za neki film (ili seriju „Baywatch":)) napravite neki kaskaderski potez kao luping, ili treba da prevezete nekog predsednika iz grada u grad (VIP transport). Zanimljiva stvar kod njih je to što se svaki put radnja odigrava na drugom mestu. Za one malo iskusnije igrače samo da napomenem da igra dosta podseća na **Cyclon** sa ZX Spectruma.

Teksture zemlje nad kojom letite su sa satelita i izgledaju živopisno. Gradovi su kompleksni i oni manji imaju preko tri stotine zgrada, tako da je sve puno detalja i jako lepo izgleda. Statični objekti kao što su gradovi će vam takođe pomoći da se orijentišete u „Search & Rescue" misiji, jer će vam u briefingu pisati da je npr. sudar bio zapadno od tog i tog grada i neće vam dati tačne kordinate, nego ćete žrtvu sami pronalaziti. Model helikoptera takođe lepo izgleda što se i dalo očekivati, jer je to jedini helikopter koji ćete gledati kroz misije, sem ponekad kad pored vas proleti neki civilni ili vojni, dok vi užurbano jurite ka mestu nesreće. Virtuelni kokpit je sasvim solidno odrađen sa vašom instrument tablom i tablom kopilota. Iz kokpita postoji bolji pogled na mesto dešavanja ako ste tačno iznad njega i lakše ćete naciljati žrtvu korpom. Pored instrument table u kokpitu, na donjem delu vašeg ekrana stoji 2D instrument tabla sa osnovnim instrumentima poput altmetra, brzinometra, radara i radio loga.



Postoji pet-šest mapa i sve su nadovezane jedna na drugu, a kada pređete granicu mape, ona će se ponoviti s tim što će se gradovi i šume pojaviti na drugom mestu. Animacije elise, otvaranja trapnih vrata, izbacivanja ronilaca u more, izvlačenja točkova itd. su takođe odlično odrađene. Ima još efekata, a najbolji je kada se spustite blizu vode, i zavisno od ugla elise drugačije će se praviti talasi na morskoj površini.



Postoje dva različita moda za igranje. Prvi je arkadni i sa svojim helikopterom možete raditi sve i svašta, a da mu ništa ne bude. Drugi je simulacija, i sve živo ulazi u obzir - lakše ćete leteti sa manjkom goriva, jer će letelica biti lakša ili ćete do mesta nesreće leteti lagano i onda kada tamo pokupite dve-tri žrtve, helikopter će biti teži i mnogo problematičniji za manevrisanje. Dve stvari koje će vam predstavljati problem je to što za određeno vreme morate spasiti žrtvu (u arkadnom modu ga imate beskonačno, a u simulaciji sasvim dovoljno) a drugi problem je trenutno stanje vremenskih uslova. Oni će mnogo uticati na stanje i ponašanje helikoptera (vetar, pritisak i temperatura) pogotovo u *simulation* modu. Kada treba da pokupite žrtvu, izbacite spasilačku korpu zavezanu kanapom, zatim smirite helikopter da polako stavite korpu preko žrtvinog tela i neko od spasilaca će je staviti i privezati za korpu. Problem je u tome što je veoma teško smiriti helikopter preko tastature, pa vam savetujem neki joystick, bilo kakav, i onaj najstariji prašnjavi će pomoći, verujte mi na reč. Ali dobro, oni snalažljiviji će se snaći posle dva-tri dana nerviranja.

Zvuk je dobar i na sajtu igre kažu da je realan tj. da je uziman sa video snimaka o HH65, a kada se približite žrtvi možete čuti i videti kako viče i maše rukama, dok je muzika koja prati misije kao iz akcionih filmova.

Nastavak igre kao što je **Search and Rescue** je odlična stvar, pogotovo ako je zadržao igrivost i atmosferu prvog dela. Svako ko bar malo voli simulacije letenja trebalo bi da je bar proba, dok oni veliki fanatici simulacija u svojoj kolekciji sigurno već imaju jedan primerak.

igromer

Super ideja +

Teško upravljanje −

Žanr: Spasilačka simulacija

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

90%

grafika	92
zvuk	88
muzika	85
igrivost	90
atmosfera	94

Koji je
CD-DVD KLUB
najbolji u gradu?

PC CD ROM

PlayStation

DVD ROM

Uverite se sami...

Kralja Milutina 19, Tel. 011/3341-247, 011/3232-086

espro

design by CREARO

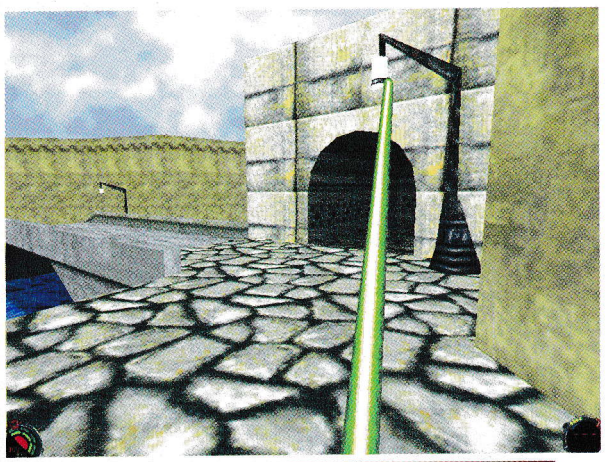
Preko 700 DVD naslova

Jedi Knight

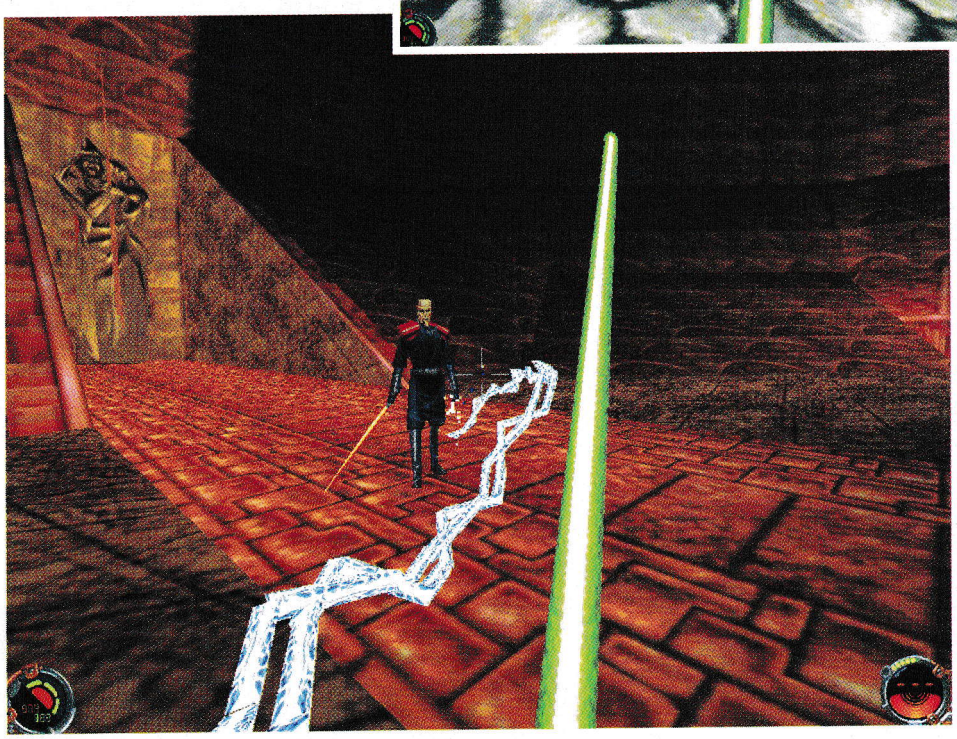
●●●●●● Miloš Stamenković

Svaka čast Georgeu Lucasu. Čovek je uspeo da od jedne standardne bajke, koja je poznata skoro svim ljudima na svetu, napravi legendarni filimski serijal. Priča o dva mlada ratnika koji spasavaju princezu od zlih čarobnjaka je bila osnova za kreaciju „Star Wars" sveta. Ipak, trebalo se toga dosetiti, a dotična osnova je obezbedila stvaranje kultnog statusa serijala. Poučen uspehom svoje kreacije, George Lucas je osnovao softversku kompaniju pod nazivom *Lucas Arts*, koja je bila zadužena da prenese atmosferu iz filmova u računarski svet, jer je igračka industrija, posle holivudske, najprofitabilnija. Vremenom je *Lucas Arts* postao sinonim za fantastične arkadne avanture (serijal Monkey Island, Indiana Jones, Grim Fandango), uz obavezne igre sa „Star Wars" tematikom. X-Wing i TIE Fighter su odlične igre, ali su one kao i ostale sa tom tematikom bile samo svemirske simulacije bez pojavljivanja dždedaja i korišćenja mogućnosti Sile, a bez toga „to nije to". *Lucas Arts* je pokušao sa Dark Forces, ali pored činjenice da je i to dobra igra, nedostatak svetlosne sablje i Sile je učinio da igra ne dočarava atmoseferu kojom odišu filmovi. Phantom Menace je doneo svetlosni mač, ali odustajanje od FPS principa i samo *Force Push* od moći koje pruža Sila nije doneo igri veći uspeh. Igra koja pruža najviše na tom polju se pojavila 1997. godine i ona je ta na koju vas sada podsećamo: Dark Forces 2: Jedi Knight.

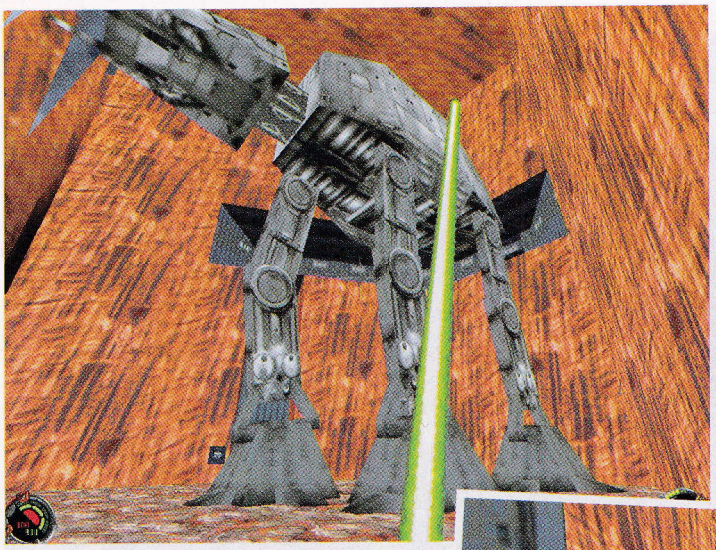
Radnja igre je, naravno, smeštena na poznato mesto („A long time ago, in the galaxy far, far away") u vreme posle uništenja druge Zvezde smrti. Nakon nestanka imperije obnovljena je republika, pa su mir i prosperitet zavladali galaksijom. Naravno, to je bilo kratkog veka jer se pojavila nova pretnja. Zli dždedaj (Dark Jedi) Jerec je okupio još par vitezova koji su krenuli tamnom stranom i odlučio da obnovi imperiju i sebe postavi za imperatora. Kako su se oni pojavili (posle šeste epizode je ostao samo jedan dždedaj) i kako su uspeli da za kratko vreme opet stvore deo imperije kakva je ranije bila ostaje nejasno. Ali, najvažnije je da ste vi tu da Jereca i njegovu kliku sprečite u ostvarenju svojih planova.

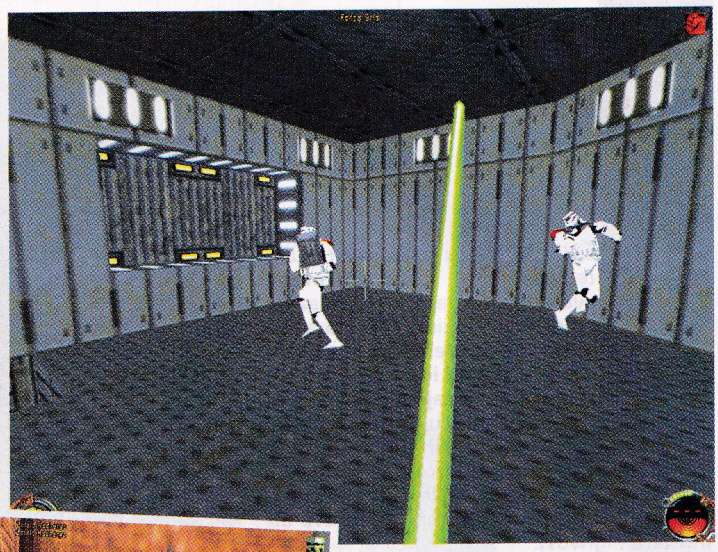


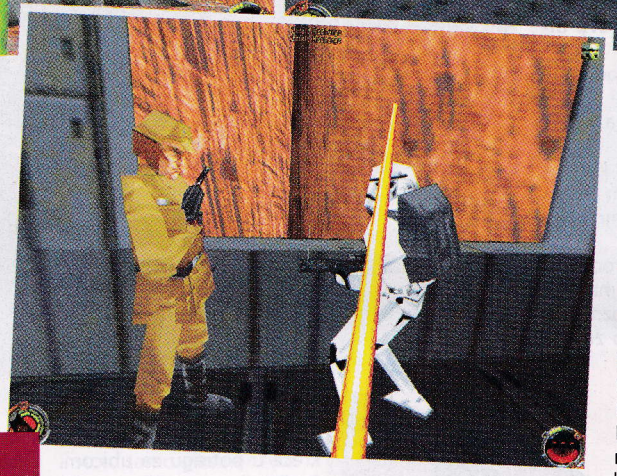
Lik koji kontrolišete zove se Kyle Katarn, i on će uz vašu pomoć morati da pređe 22 nivoa i da za to vreme postane Jedi Knight kako bi spreman dočekao Jareca u finalnom okršaju. Kroz pomenuta 22 nivoa susrešćete se sa Dark Trooperima kao i ostalim živuljkama koje naseljavaju „StarWars" svet. Za njihovo smirivanje vam je na raspolaganju ceo arsenal raznog naoružanja. Od običnog laser pištolja, pa do veoma moćnih bazuka i sličnih naprava. Nivoi su dobro dizajnirani, sa svim odgovarajućim „Star Wars" elementima, ali nisu mnogo raznovrsni. To su uglavnom velike svemirske baze, ali ima i par nivoa gde je okruženje drugačije i razbija monotoniju koju može da stvori lutanje po hodnicima raznih baza. Arsenal naoružanja je proširen i dražesnim svetlosnim mačem. Istina, nemate ga odmah, ali njega nalazite već posle par nivoa. Od tog trenutka postajete dždedaj i taj mač postaje vaše najmoćnije oružje. Jedino sa njim možete otvoriti neke prolaze koji su zatvoreni (takvi prolazi se malo razlikuju od okoline tako da ih je lako uočiti), a da ne pominjem borbu sa ostalim Jedi vitezovima i odbijanje laserskih zraka.



E sad, ono glavno - specijalne moći. Kao dždedaj -početnik imate pristup samo osnovnim moćima, a to su: *Force Speed* (ubrzava vaše kretanje), *Force Jump* (veći skok), *Force Seeing* (vidite u mraku i kroz zidove) i *Force Pull* (iz daljine možete uzeti neki predmet). Naravno, kada vam se Jedi rank poveća dobijate pristup i ostalim moćima. Svaka od moći ima svoj stepen koji se meri brojem zvezdica: sa jednom posedujete tu moć ali je ona mala, a sa četiri je ta moć maksimalna. Posle skoro svakog pređenog nivoa dobićete određeni broj zvezdica koje možete rasporediti po volji, što po osnovnim, što po Dark ili Light moćima. Dark ili Light moćima? Da, da, to znači da možete birati put kojim ćete krenuti: da li ćete ostati na strani dobra ili će vas zavesti tamna strana Sile. Ako se odlučite za Light Side, imaćete na raspolaganju: *Healing* (sami sebe lečite), *Persuasion* (protivnici vas ignorišu tako da se možete slobodno kretati), *Absorb* (upijate Silu kojom na vas dejstvuju Dark dždedaji) i *Blinding* (zaslepljujete protivnike). Ako se pak, odlučite za Dark Side imaćete sledeće moći: *Throw* (bacate kutije i sl. na protivnika), *Grip* (čuveno gušenje), *Lightning* (bacate munje) i *Destruction*. A kada vaše Dark moći dostignu visok nivo, moći ćete da koristite i *Deadly Sight* (protivnici se puše i umiru čim ih pogledate). Kada dođe momenat za odluku i kada izaberete svoj put, na raspolaganju imate







samo moći one strane koju ste izabrali, tako da nema više povratka. Light moći su namenjene samoodbrani pa je sa njima igru nešto lakše preći, dok je prelazak igre na Dark Side zabavniji. Elem, kada dovoljno ovladate Silom, ništa vam od oružja neće biti potrebno sem mača i moći, bila ona Dark ili Light (ali kao što rekoh, sa Dark moćima je zabavnije).

Kompletna priča i pomenute mogućnosti su smeštene u tehnički kvalitetno okruženje. Zvuk je odličan kao i muzička podloga. Svi originalni zvuci koji se pojavljuju u filmovima su tu, što veoma doprinosi stvaranju dobre atmosfere. Igra podržava 3D kartice preko Direct3D API-ja tako da korišćenjem neke od tih karti grafika u igri lepo izgleda. Između nivoa gledaćete video sekvence koje vam pružaju uvid u zaplet. Te sekvence su pristojno odrađene, flimski snimljene uz korišćenje usluga nekih nepoznatih glumaca koji su korektno obavili svoj posao. Naravno, zbog mogućnosti odabira strane i sama priča ima dva kraja (nisu tužni) tako da se i priča razvija u odgovarajućem pravcu. Ta potreba za većim brojem sekvenci je verovatno uzrok zbog toga je igra smeštena na dva CD-a.

Pored tehničke izrade, i igrivost je na visokom nivou. Jedino što se može zameriti je nešto lošiji osećaj pri baratanju sabljom, ali kad se malo naviknete biće sve u redu. Postoje tri nivoa težine i od toga zavisi koliko ćete protivnika sretati, dok je ipak glavni problem doći do izlaza nivoa u jednom komadu. U tom traženju izlaza je, naravno, potrebno pritisnuti razne prekidače ili naći raznobojne ključeve (plavi, crveni, žuti), kao u većini sličnih FPS igara. Neki delovi su tako dizajnirani da ih je nemoguće preći bez korišćenja Sile, pri tome naročito mislim na Force Jump koji će vam u dosta situacija umnogome olakšati život. Pored skoka, i Force Pull je veoma koristan jer uz pomoć njega možete istrgnuti oružje iz ruku neprijatelja, pa ga posle natenane dokrajčiti.

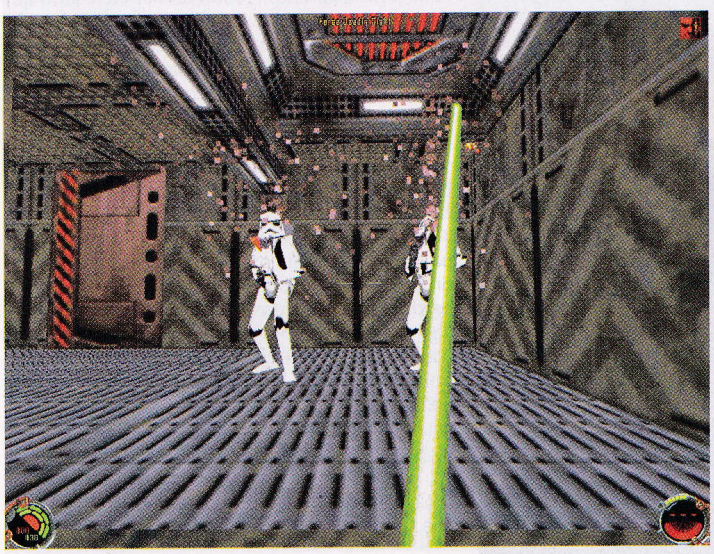
Iako je **Jedi Knight** prvenstveno dizajnirana kao single player igra, ona podržava i multiplayer igru preko svih poznatih načina povezivanja jednog ili više računara (LAN, TCP/IP Internet, serijski kabl, modem). Pored standardnog duel moda, postoji i CTF mod u kome se u borbi za zastavu nadmeću Dark protiv Light dželaja. Za multiplayer igru potrebno je da kreirate svoj lik, pri čemu će vam biti ponuđeno da izaberete boju svetlosnog mača kao i skin vašeg borca. Naravno, pri kreaciji lika morate se odlučiti i za neku stranu, tako što ćete rasporediti određeni broj zvezdica na moći po vašem izboru.

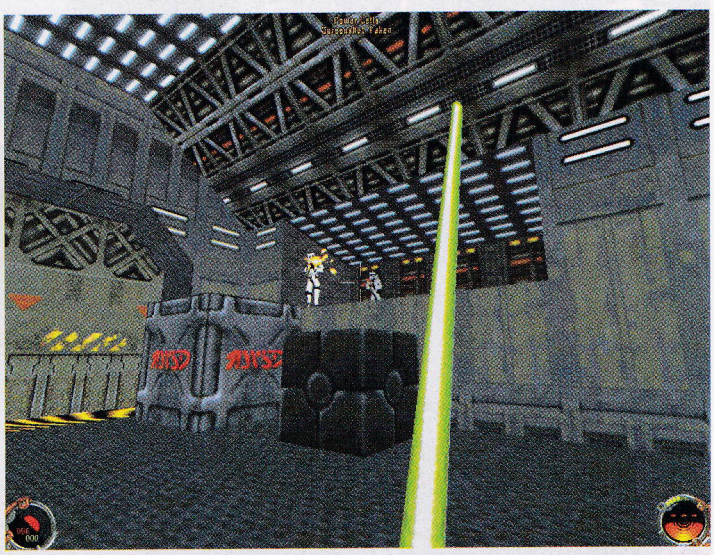
Nadam se da sam za ovu igru zainteresovao sve „Star Wars" fanove, pa i one koje to baš i nisu. Igra je jako dobra i zabavna, a hardverska zahtevnost je minimalna (Pentium 1 lepo vrši posao) tako da nema razloga da, ako niste probali **Jedi Knight**, sada to učinite. Atmosfera koju igra pruža je stvarno odlična i omogućava da se lepo uživite u epski „Star Wars" univerzum. Takva atmosfera je najviše dužna svetlosnoj sablji i istim onim moćima koje na filmu koriste Luk, Obi-Wan, Darth Vader i Imperator. Doživljaj koji se stvara kad igrate **Jedi Knight** nakon odgledanog celog „Star Wars" serijala (i to specijalne verzije) je fantastičan i ne smete ga propustiti. Ako ga ipak propustite, samo ste vi na gubitku, zato *„Do not underestimate the power od the Dark side"*.

CAKE I TRIKOVI

U konzoli otkucati:

jediwannabe on -- Enable God mode
jediwannabe off -- Disable God mode
red5 -- All weapons
wamprat -- All items
eriamjh -- Flight mode
bactame -- Full health
yodajammies -- Full mana
sithlord -- Dark Jedi
imayoda -- Light Master
raccoonking -- All force powers
5858lvr -- Reveal map
deeznuts -- Level Skip
pinotnoir # -- Warp to level #
slowmo on -- Slow motion
slowmo off -- Normal speed
thereisnotry -- End current level
white flag on -- Disable AI
white flag off -- Enable AI
iamthebestjedi -- Upsidedown Mode





ArcaTera

●●●●●● Zoran Škobić

Iz *Ubi Softa* a u izradi *Westka Entertainmenta* stiže Arcatera, avantura sa tankim premazom (vrlo, vrlo tankim) FRP igara. Izgleda da je definitivno postalo demode praviti igre samo jednog žanra. Ipak, ostaje pitanje da li je bolje biti među najboljima u jednoj disciplini ili večno prosečan u više njih. To je već stvar izdavačke strategije mada po našem iskustvu većina mešavina tipa FPS-FRP-avantura sa odlikama stategije u samoj izradi izgubi svu atmosferu i igrivost.

Sama igra počinje izborom jednog od četiri ponuđena lika (ratnik, lopov, sveštenik i mag) i kreiranjem istog rolanjem vrednosti za devet osobina (snaga, spretnost, konstitucija ...). Stil i karakteristike svakog od likova su čista klasika, mada je za pohvalu što za svakog od njih postoji različita uvodna animacija i početni motiv za avanturu.

Mlada čarobnica je ostala bez porodice u vreme ratova sa orcima, a zatim i bez očuha, inače poznatog maga, koga ubija misteriozni crni vitez. Lopov, takođe mlad (uostalom ko želi da

vodi 80-godišnjeg avanturistu) takođe ostaje bez oca i kreće u potragu za ubicom. Sveštenik, zaspavši na dežurstvu u manastiru, biva brutalno išutiran od strane maskiranog monstruma, koji spalivši manastir beži u nepoznatom pravcu. Sveštenik-pripravnik ni kriv ni dužan biva isteran iz manastira i kreće u potragu za istinom. Motiv mladog ratnika je najrealniji pa zbog toga možda i najoriginalniji. Naime, kriza je, nema se para a mali hoće provod, markiranu odeću i sportskog konjića. I šta drugo nego pravac put svetala velegrada.

Koji god lik izabrali, na ulazu u grad vas sačekuje misteriozni neznanac i upućuje vas u probleme države. Prvo je postojanje čudne alijanse po imenu Black Sun koja širenjem terora želi da se dokopa moći i postane kalif umesto kalifa. Drugi problem je izvesni gos'n Rog Gwenuar, razulareni ubica koji je na sreću još uvek u zatvoru. Još jednu nepoznanicu predstavljaju takozvani Black Lords, gomila anarhista a uz sve to i skiptar mladog kralja je nestao. Sve ovo ukazuje na planiranu zaveru ali tako ozbiljne optužbe treba naravno i dokazati. Usput, ovo su glavni zadaci koje treba rešiti u roku od tri nedelje. Bez obzira koji od ovih likova izaberete, ostale nalazite u gradu, i možete udružiti snage u rešavanju problema.

Autori su, kako sami kažu, želeli da stvore potpuno nelinearnu igru pa je možete završiti na jedan od deset mogućih načina. Pritom u samom gradu i okolini postoji preko 120 likova sa kojima možete komunicirati i od njih dobijati razne zadatke. Svaki od ovih likova ima svoj AI skript i vršlja po okolini po svom nahođenju pa je možda najveća muka pronaći osobu kojoj treba predati raport o izvršenoj misiji. Znači, crvenokosom varvarinu treba dati hranu ali nema ga nigde, ajd' sad malo logike, gde će brđanin nego u neku jeftinu kafanu... Jedan od najinteresantnijih detalja je upravo konverzacija pri kojoj dolazi do izražaja vaša harizma i raspoloženje sagovornika. Pritom gradske dame lako padaju na malo laskanja dok će vaš vispreni kompliment samo iziritirati gorštake koji momentalno potežu čvrste argumente (čekić, sekiru itd.). Da bi megalomanskim igračima dočarali lepotu svakodnevnice autori su ubacili i sitna zadovoljstva poput jurcanja za klopom i pićem, mestom za spavanje itd.

Što se tiče toliko najavljivanih FRP elemenata, postoji tih devet osobina, veštine korišćenja oružja i napredovanje po nivoima. Poeni za napredovanje se stiču rešavanjem zadataka, otkrivanjem novih elemenata zavere a (što je pomalo čudno) najmanje borbom. Pritom se u real-time borbu ulazi samo kad se mora, jer za vašeg ratnika prvog nivoa čak i domaća svinja predstavlja smrtonosnog protivnika dok će ga lokalne protuve poravnati za dve sekunde.

Nažalost, postoji i dosta propusta od kojih je možda najgori totalno neprilagođen sistem menija koji znatno ubija igrivost. Pogotovo se izdva-

ja nesrećno postavljen podižući meni koji ama baš u svakoj situaciji zaklanja donji deo slike pa je potrebno precizno manipulisanje kursorom ukoliko je prolaz ili predmet u dnu ekrana. Svakako treba ocrniti i naratora koji ne da ume da iznervira svojim čemernim glasom a sve u stilu klasika detektivskih romana. Na primer, pitate nekog o Black Sun organizaciji i tip odgovori da je načuo ponešto. Vaš narator, naravno, otvara petominutni monolog: „Kako je Ogryn rekao, izgleda da Black Sun postoji. Ko su oni? Da li su oni odgovorni za zlodela? Ko im je vođa? Koje su im namere? Ako postoje, a Ogryn kaže da postoje, od koga je načuo? Ako je Ogryn načuo, znači da još neko zna nešto o njima...". Ako je odgovor negativan, sledi: „On definitivno misli da ne postoje. Da li je priča o toj organizaciji lažna? Da li su to samo glasine? Ako Ogryn misli da ne postoje, šta misle ostali?...". Taj isti pametnjaković vas ni usklikom neće upozoriti da vam je sagovornik postavio neki zahtev sve dok to sami ne proverite u quest logu. Uzgred treba spomenuti i mapu koja pogotovo u gradu može samo da odmogne (mada, da je lepo nacrtana jeste).

Sve lokacije su prerenderovane i zaista lepo izgledaju mada bi mnogo lepše leglo neko dinamičko 3D okruženje. Nepomični likovi se jako lepo uklapaju u pozadinu dok se pri kretanju primećuju razna proklizavanja i čudni primeri levitacije. Muzika, ne preterano kvalitetna, menja se u zavisnosti od lokacije i dešavanja dok glasovi jako brzo dosade. Igra zauzima 3 CD-a, a najmanja instalacija će pojesti oko gigabajt prostora na hardu.

Arcatera, iako najavljivana kao uspešni spoj FRP-a i P&C avanture, ipak predstavlja samo prosečno ostvarenje. Ljubitelji FRP igara neće se zadovoljiti konceptom igre dok će okorele avanturiste i pored gomile likova i zadataka užasno zamoriti bedan interfejs. Ipak, za najupornije tvrdnja (još nedokazana) o desetak mogućih završetaka možda predstavlja dovoljan izazov...

igromer

Animacije, nelinearnost +

Interfejs, narator −

Žanr: Avantura

3 CD

Minimum: PII233MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: PIII600MHz, 128 Mb RAM

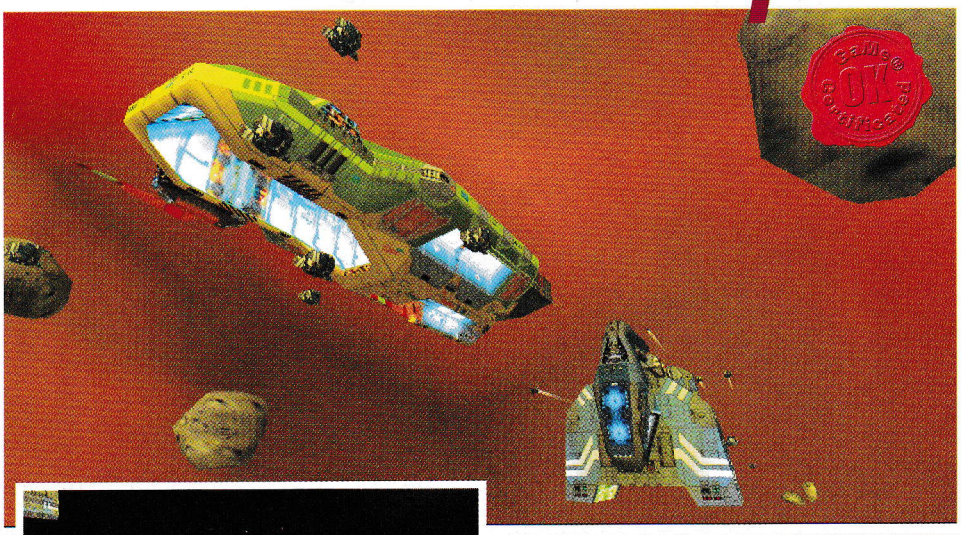
56 %

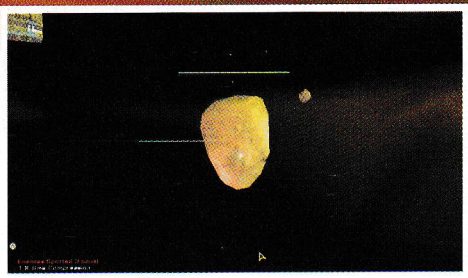
grafika	67
zvuk	63
muzika	68
igrivost	52
atmosfera	50

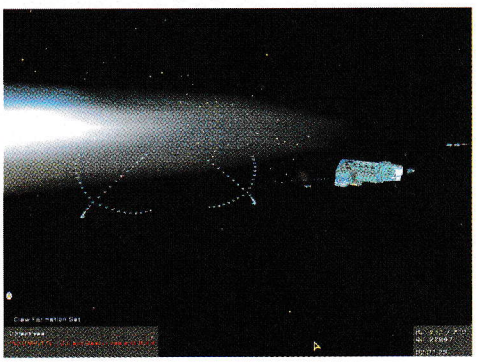
HomeWorld: Cataclysm

●●●●●● Ranko Trifković

Svi u sali bili su prilično dobro raspoloženi pre nego što je umarširala debela narednica. Glasom grubim kao turpija povikala je: „Kadeti MIIR-NO! Svima koji su prijavili kao glavne predmete Svemirsku Taktiku i Strategiju, te Istoriju našeg Kiitha, garantujem dugotrajnu 'zabavu'. Svima ostalima, želim lep dan i nek se tornjaju sa Akademije!". Nakon što se nekoliko cvikeraša sa 'Simulacija' izmigoljilo sa predavanja („Ali, braćo Kušanci, ta grafika!?") i nakon što se nekoliko zbunjenih oficira udaljilo („Nema kopnenih napada?!"), predavanje je moglo da počne.

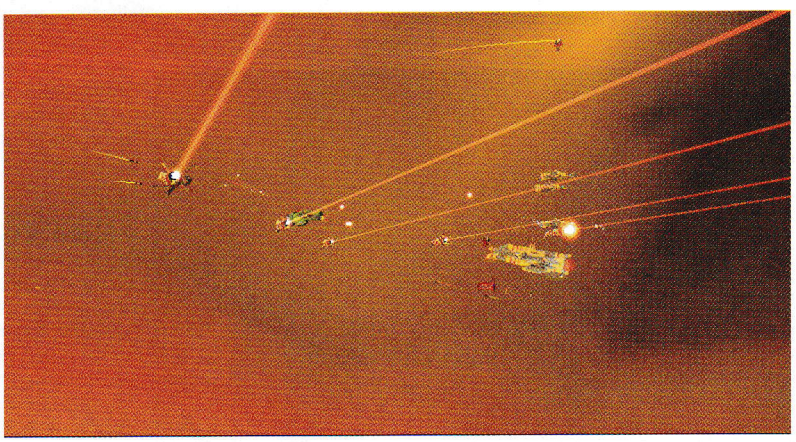


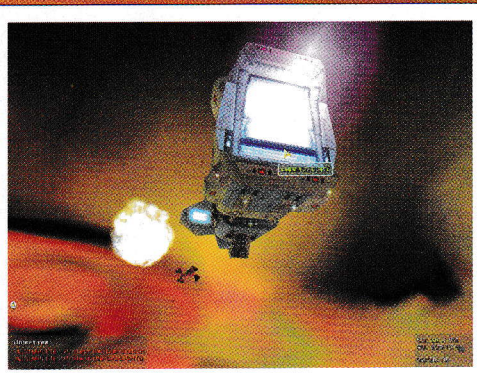


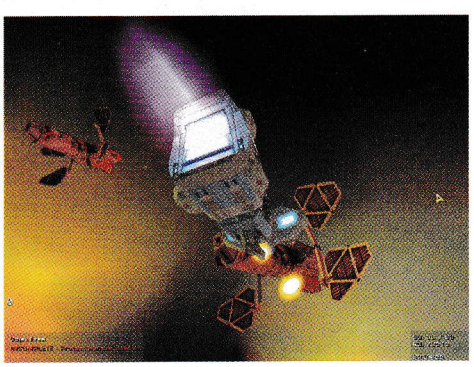


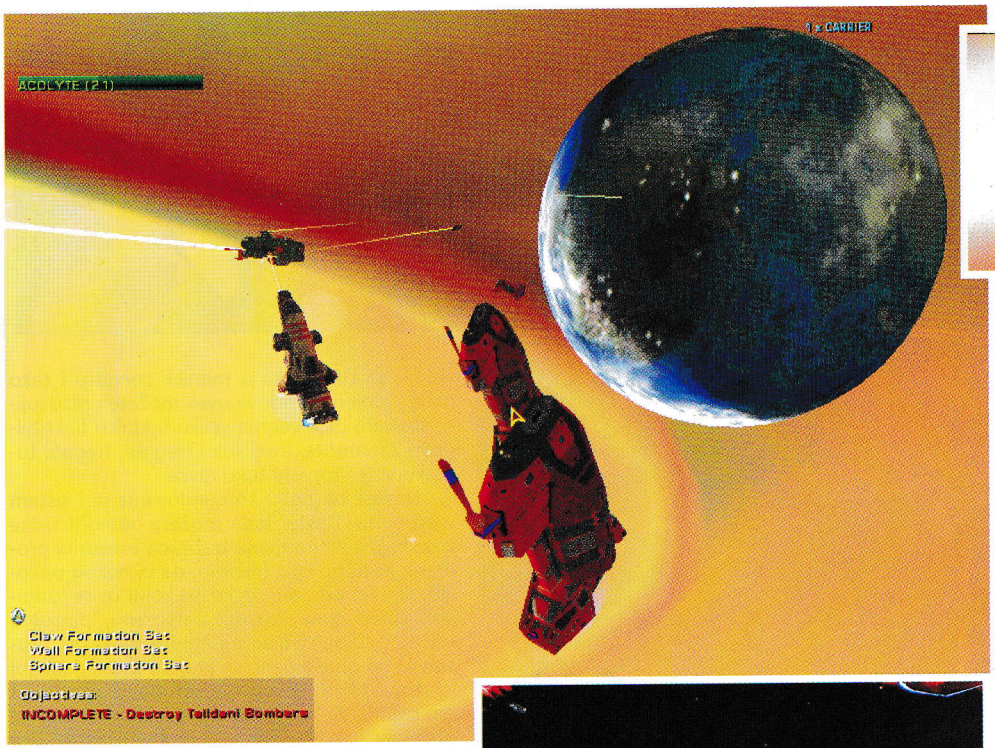
Značajnim pokretom, s dva prsta, masna, kratko podšišana narednica okrenu prvi list iz svoje zagonetne kožne fascikle i zareža. „Dakle, drugarice i drugovi, ovo je samo naizgled nastavak **Homeworlda**". Bura negodovanja prostruja salom, i mnogi drskiji mladići povikaše „A zašto se onda zove Expansion Pack?". Narednica ih prostreli pogledom i kad se raja primirila, potpuno istim, mirnim tonom nastavi da predaje. „Kao što rekoh, činiće vam se u početku da je ovo samo nastavak **Homeworlda**, ali već od prvog borbenog zadatka videćete da su stvari mnogo gore nego kad su naši preci pohodili Galaksiju". Tu malo zastade da obriše nevidljivu suzicu iz ugla očiju, i nastavi nešto žurnije. „Dakle, kada su naši preci stigli na Hiigaru, tj. Home-world, Imperija je već bila načeta. Ona se potom raspala na banditske zone, a tradicija sa Kharaka je nastavljena; narod je podeljen u klanove, te je svaki klan imao svog Zvezdanog Admirala - Kiitha, specifičnog za svoje potrebe. Tu svakako prepoznajete vašeg pretka Kiith Somtaawa koji je počeo kao običan rudar, da bi za samo 17 borbenih misija uspeo da spasi Galaksiju i dovede naš klan u veoma zavidan položaj!". (Isti oni drski momci, sada povikaše „Jay Somtaaw!", „Bir Khadi Somtaaw!" i „Papanam S'jet!", na šta, ruku na srce, narednica ništa nije mogla, nego da se strpi da izlivi patriotizma uminu). „Od vas se, gospodo/đice Kadeti očekuje isto! Naravno, pre nego što pređete na praktični rad, da vas podsetim da možete da se prijavite za 5 nivoa težine koji neće, ponavljam, neće uticati na ocenu". Ali na olupinu na kojoj ćete službovati, sigurno hoće, pomisli narednica i zlurado se nasmeja. „Budite pripravni, misije su kudikamo raznolikije nego u **Homeworldu**, daleko duže i svaka je naizgled jednostavna. No, pre nego što vas zaplašim (još zluradog smeha) samim praktičnim delom ispita iz Svemirske Taktike i Strategije (jer to **Cataclysm** - JESTE! JASNO?) da vas podsetim na audio-vizuelni interfejs, nove komande i još ponešto."

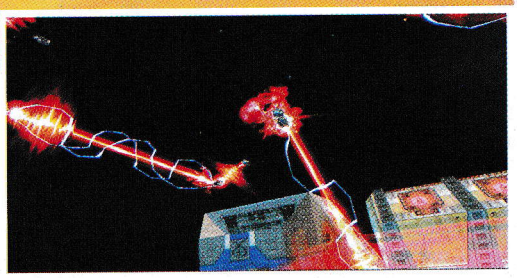
Posle duže pauze i razgledanja svojih spisa, debela narednica duboko udahnu i uz žustar zamah rukom nastavi. „Dakle, grafika je apsolutno neverovatna. Potpuno glatko 3D okruženje sa optimizovanjem poligona, jedanaest (11) grafičkih efekata (viđenih i u **Homeworldu** ali maestralno unapređenih). Primetićete da je svemirski okoliš nekako 'mekši', uverljiviji i takođe animiran, tj. pun svojih anomalija, oluja, pražnjenja i spajanja. Svi važniji brodovi imaju svoje karakteristične animacije (svetla, reflektori), a sve teksture su mnogo mekše i dosta bolje urađene. Eksplozije nikad nisu iste, već se rascvetavaju u nijansama narandžaste i žute, sa više ili manje dima. (Tu ti jedan mladac iz zadnjeg reda skoči očiju užagrenih od oduševljenja te se s pokličem „Ali, pazi kad su to tako dobro uradili, Aktivno ih Mrzim!" stropoštao u masu. Posle kraće stanke predavanje se nastavilo). „Elem, animacija i grafika čista desetka, pogotovu kad se u obzir uzme ('Shift'+'P') pogled iz kabine izabrane letelice, tada je užitak potpun. Naravno, letelicom ne možete upravljati, ipak ste vi polaznici Taktičke a ne Letačke Akademije." Pošto je već sad dobrano zadobila pažnju mladih kadeta, narednica dade sebi za pravo da se malo raspriča. Zvuci su veoma verni i podižu adrenalin do neslućenih











granica. Počev od tutnjave topova lovaca do energetskog oružja fregate, 'radio-buke' i direktnih prenosa urlika vaših palih boraca, pa sve do zvukova svemira, jezivog zavijanja brodova Zveri i jako uverljivih snimaka radio-izveštaja koji prate **Cataclysm**. I sve to da vas podstakne da date svoj najbolji doprinos slavi Kiitha! Muzika nije najbitnija stavka u ovakvim stvarima, ali ona tek malo zaostaje za **Homeworldom**. To je učinjeno sa osnovom, budući da su horska muzika i ambijentala više odgovarale čeznutljivo - setnom tonu prethodnika, dok paničnoj trci s vremenom u kojoj često ne znate ko vam je (sve) protivnik, više leži 'plemenska' muzika **Cataclysma**. No o ukusima ne vredi... jel' te? No, dobro, budući da je teško pričati o tako dobroj kombinaciji slike, animacije i zvuka, a ne preterivati ili ne ponavljati se, mogu samo da vam skrenem pažnju na to da je srž **Cataclysma** mnogo dublja nego njegov uticaj na vaša čula. Na kraju, taj uticaj je uspostavljen samo zato da bi se bolje skoncentrisali na samu problematiku **Cataclysma**.

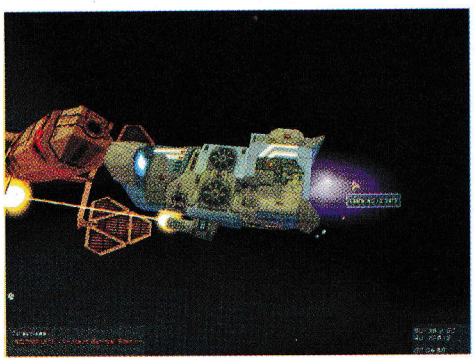
Ovaj put, nosač kojim komandujete nije svemoćni Mothership S'jet, ali nije ni neki tamo bezimeni Carrier. Komandni brod u **Cataclysmu** je odlučni alat u vašim rukama, a mnoštvo modula i tehnoloških unapređenja omogućavaju vam da u svakom trenutku imate odgovarajuću konfiguraciju potrebnu za rešenje misije. U odnosu na ugrađene module, vaše istraživanje nauke (*research*) može biti brže, a vaši brodovi vremenom sve jeftiniji (u starim dobrim RU), što je izvanredna promena u odnosu na **Homeworld**. Takođe, da bi vam prikazali vrednost posada i konstantan nedostatak istih iz misije u misiju, i često još brže, iz napada u napad, piloti vaših brodova dobijaju sve veće iskustvo i činove koji su predstavljeni ljubičastim zvezdicama iznad njihovih statusnih linija (status bar, svetleća prugica iznad svakog broda). Znači, ne isplati se

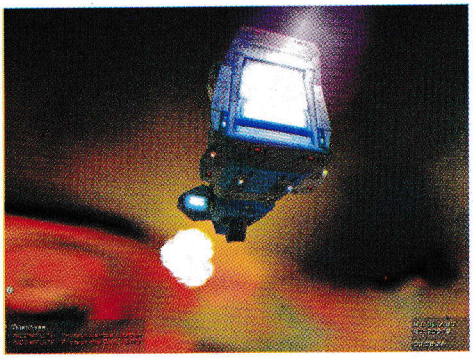
više kao u **Homeworldu** trošiti kompletne eskadrone iz misije u misiju, već se od vas zahteva bistro upravljanje resursima, kako tehničkim (izgradnja brodova), tako i ljudskim (obavezno 'dockujte' oštećene brodove sa više od 3 zvezdice, veoma se isplati!). Što je posada iskusnija, bolje manevriše, precizniје puca i uopšte je efikasnija.

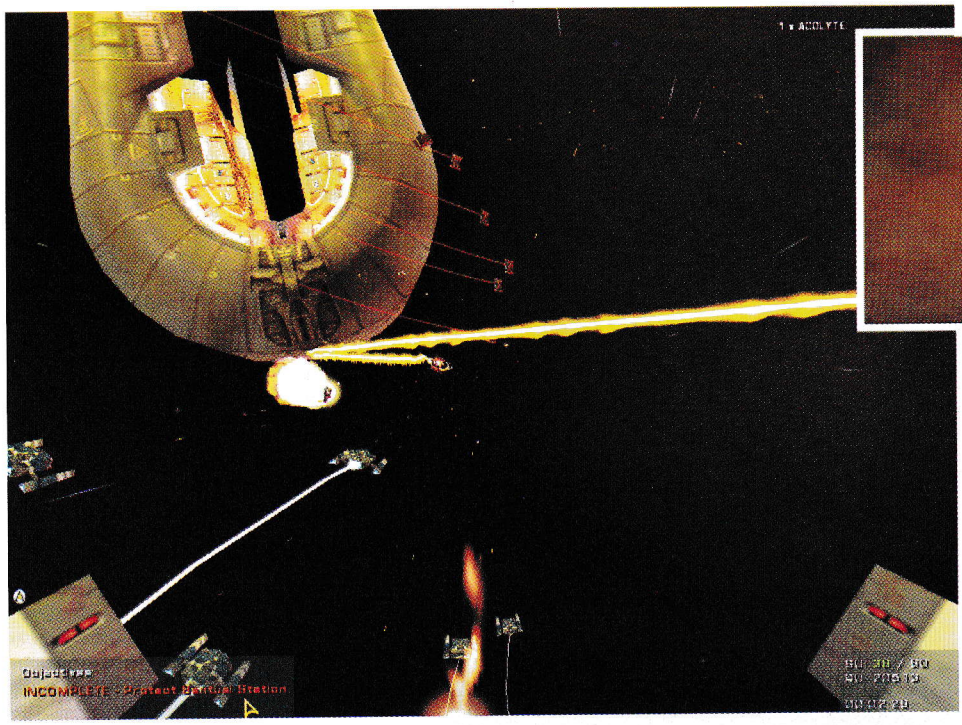
Misije su i dalje linearne, ali veoma nepredvidive sa dodatnim poteškoćama koje se usput javljaju. Ono što je značajna novost po pitanju atmosfere je sam osećaj pripadnosti. Dok ste u **Homeworldu** mogli pre da se osetite kao neki zamrznuti bog (ili boginja), gonjen sudbinom, u **Cataclysmu** ste (bar u početku) prilično nevažna rudarska operacija koja pripomaže u odbrani Hiigare." (Ponovo zluradi smeh narednice). „Hoću da kažem, svemir još više deluje živ, prometan, stvari se dešavaju a jedina ograničenja su vaša inicijativa u komandovanju i vaša mašta. Tako, na primer, veliku razliku čini da li u misiji kad spašavate Bantuse zapravo šaljete samo šaku lovaca ili ceo ving, ali isto tako, šta god im poslali, oni će se braniti, dolaziće u pomoć i drugi brodovi i ceo događaj će se dogoditi. Vaš je izbor kako i koliko želite da učestvujete u svakom događaju, a scene masovnih sukoba vas prosto mame da se u njih uključite. Kao što vam je poznato još od velikih stratega, ne dozvolite da incijativa potpuno ispadne iz vaših ruku. Što duže mirujete, neprijatelj vreba i samo čeka da vas podbode i uznemirava. Dodatni izazov komandovanju predstavlja i ograničen broj brodovlja koje vam stoji na raspolaganju. Novo merilo, *Support Unit* (SU), kazuje koliko će maksimalno biti velika vaša flota. U principu SU jako brzo mogu porasti i do 200, ali to i dalje znači tek stotinjak lovaca ili dvadesetak fregata, tako da je upravljanje brodogradnjom od presudnog značaja, mnogo više nego u **Homeworldu**. Ako se tome doda rastuće iskustvo posada, te povremena tehnološka unapređenja već postojećih brodova (dakle ne gradite iznova novi, specijalizovani model, već nove mogućnosti ugrađujete u stare 'šasije'), jasna vam je opomena da je upravljanje resursima od najveće važnosti, ali to i jeste izazov za pravog stratega.

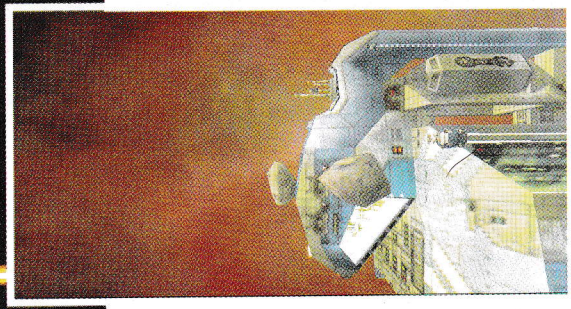
Taktička kontrola je urađena nešto bolje nego u **Homeworldu**. Ponajpre, specijalne sposobnosti pojedinih brodova nisu više 'tajna' i dobile su svoj shortcut, a razne vrste napada moguće je brzo ostvariti i uz pomoć miša, a svakako i uz pomoć tastature. Tako, lovci *Acolyt* po definiciji prilikom prvog sukoba imaju oznaku raketnog napada, koji u slučaju da želite da sačuvate za neku sočniju metu, možete lako zaobići grupnom dodelom ciljeva. Ovde moram da vas oštro upozorim na **Cataclysmove** kako Strateške tako i Taktičke odlike. Premda će vaši piloti inteligentno izvršavati vaša naređenja, sami preduzimati neke rutinske aktivnosti (npr. worker pod 'agressive' nastavlja da kopa i kad zapucaju na njega), uvek je efikasnije za celu flotu ako se kao komandant skoncentrišete na boj, ili segment boja i lično prihvatite delikatnih detalja izvršavanja zadatka (to se zove micromanaging, prim. prev.).

Sada više o samim brodovima. Izgledaju isto tako inventivno i zanimljivo kao i u **Homeworldu**, a svojim jedinstvenim sposobnostima primoravaju vas na potpuno drugačiji pristup komandovanju. Umesto raznih tipova brodova u **Homeworldu**, koji su zapravo samo specija-

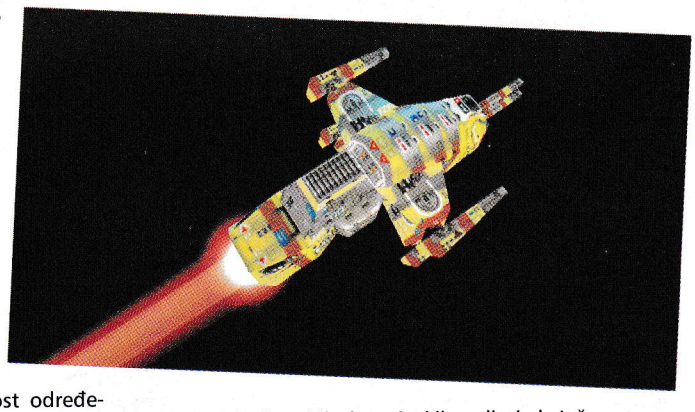








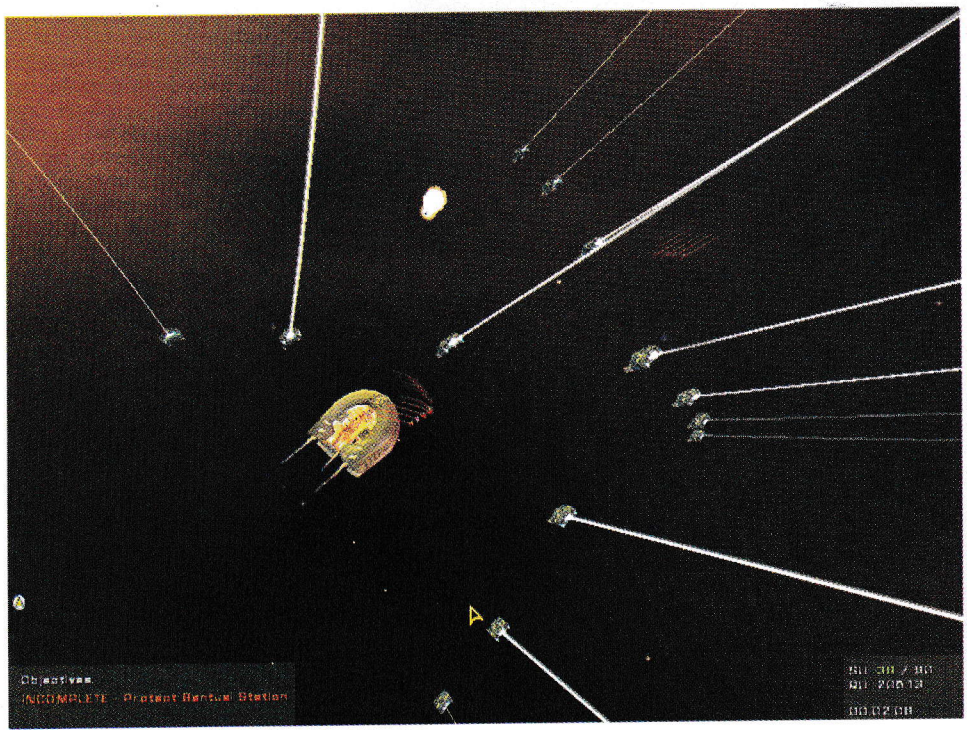
lizovane varijante jedne iste letilice, došli smo do impoznatne cifre ukupnog broja tipova. U stvarnosti, Kiith S'jet iz **Homeworlda** jedva da je koristila po jedan brod iz svake klase (lovac, korveta, fregata, komandni brodovi). Ovde svaka klasa ima svega dve do tri varijante, ali su unapređenja broja i vrste brodova iz iste klase se poprilično razlikuju što zahteva dobru kombinatoriku kako bi se izvukao maksimum, kako od malog Recona, do trapave Ramming Fregate (da, to je ona što izgleda kao ajkula čekićara i što se skuca u neprijatelja). Kad se uz to pridodaju objektivno drugačiji brodovi svake od frakcija u **Cataclysmu** (Imperijalci, Taiidanska Republika, Hiigarani tj. mi, Pirati i Beast), ukupna suma brodova je više nego impozantna (nemojte zanemariti tehnološka unapređenja koja drastično menjaju upotrebljivost određenih brodova). Vrste razvojnih linija brodova su takođe interesantne. Tu su klasične letelice sa posadom, drone tj. daljinski upravljane, bespilotne fregate, tzv. swarm tj. brodovi koji masom svojih malih kolega zagušuju protivnika (lovac klase Leech), i neverovatni Mimic brodovi, koji koristeći hologramsku tehnologiju imitiraju asteroide, ili neprijateljski brod. Ovo može biti naročito korisno pri-

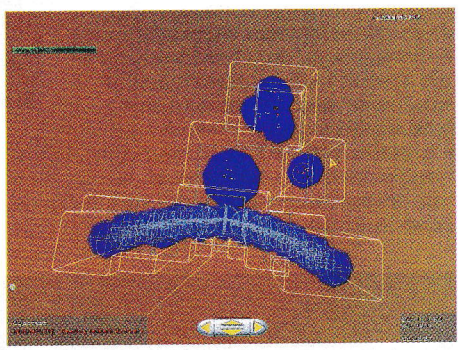


likom izviđanja, obilaska minskih polja i sl. Još jedna bitna novost je tzv. linkovanje brodova - sposobnost da se dva brodića sastave u jedan moćniji. Tako se dva lovca stapaju u jednu korvetu a dva mimicka u mimick corvettu i tako dalje. Spojene brodove uvek možete i razdvojiti, što vam daje veoma veliku taktičku fleksibilnost. Zapamtite, lovci tuku fregate, fregate tuku korvete, korvete tuku lovce.

Novost na polju komandovanja je i sistem waypointa. Dakle, sada možete odrediti tačke kroz koje želite da vaša izabrana eskadrila prođe na putu do cilja (recimo, da bi nekog opkolili), ili pak, odrediti tačke od kojih će se 'odbijati' čineći time kružnu, zatvorenu, patrolnu trasu!!" Tu se debela narednica za časak zaustavila da obriše penu sa krajeva usana koja joj je izbila tokom ovog višesatnog izlaganja. „I sve ostalo, jel' te, što uz to ide, da vam sad ne otkrivam previše, ipak je u pitanju ispit Taktike i Strategije. Ono što ipak ne smem da izostavim je veliki broj olakšica u vidu shortcutova za skraćivanje vremena i prekidanje animacija, bogatija selektivnost prikaza u *Sensor* modu, a sam HUD (tako da kažem) daje mnogo više podataka. Moguće je automatski se fokusirati na eskadrilu koja je poslednja raportirala (obično, da je srela neprijatelja) i uopšte veliki broj detalja koji život znače a za koje nikome nije bilo jasno zašto ih nema u **Homeworldu**. Predavanje završeno, želim vam puno sreće u komandovanju flotom. Neki bi uspešno pokorili Zver i vratili mir Galaksiji, a prosperitet Kiith Somthaawi!". I tu se uz gromoglasne, pomalo deliričnе uzvike oduševljenja kadeti raziđoše.

„Nego, kakva je ova nova igra?" upita kadet A kadeta B. Ovaj mu se naceri blaženim osmehom nekog ko je više sati i više dana zaredom piljio u monitor „Pa, stvarno, mnogo dobra, nego ima taj neki ženski glas...mnogo liči na ovu našu narednicu, uopšte nije k'o stara dobra S'jet!".





igromer

Mnogo, mnogo toga +

Linearnost radnje −

93%

Žanr: RTS

1 CD

Minimum: P266MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII550MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	96
zvuk	95
muzika	91
igrivost	92
atmosfera	93

Tako Dobar Izbor

TDI

radio 106.3 MHz

BAJT 021

NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI

na 92,2 MHz

www.bajt021.co.yu

SUBOTOM

OD 20[00] DO 21[30]

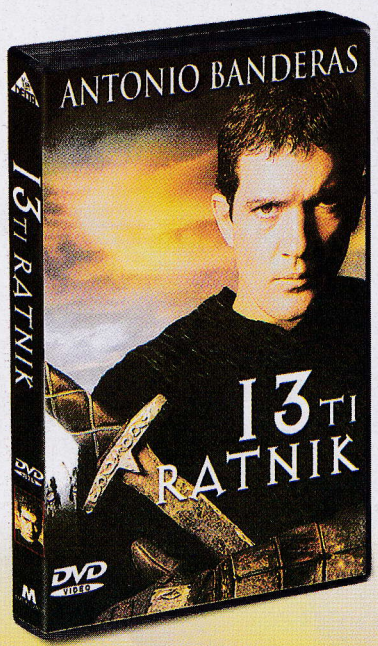
NS-92,2MHz

PRVI JUGOSLOVENSKI

DVD VIDEO

Od 1. Septembra u prodaji je veliki bioskopski i video hit "13TI RATNIK" na DVD-u.

Učestvujte među prvima u novoj tehnološkoj revoluciji omogućite sebi najkompletniji doživljaj gledanja filma.



Srpski titl

Kompletan meni na srpskom jeziku

16 x 9 video format

Audio 5.1. Dolby Surround

Bioskopski trejler

Poručite Vaš primerak ograničenog tiraža na tel. 011/650-432.
Platićete pouzećem 999,00 dinara (poštanski troškovi uračunati).

DELTAVIDEO d.o.o.
11000 Beograd, Viktora Igoa 4
Tel: 011/650-432, 647-648
Tel: 011/ 3692-511
Fax: 011/647-176
www.deltavideo.co.yu, info@deltavideo.co.yu

3
MARLBORO
FIAT
GOODYEAR

GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND

THe GaMe®

CYBERSOFT
COMPUTERS & MULTIMEDIA ENGINEERING

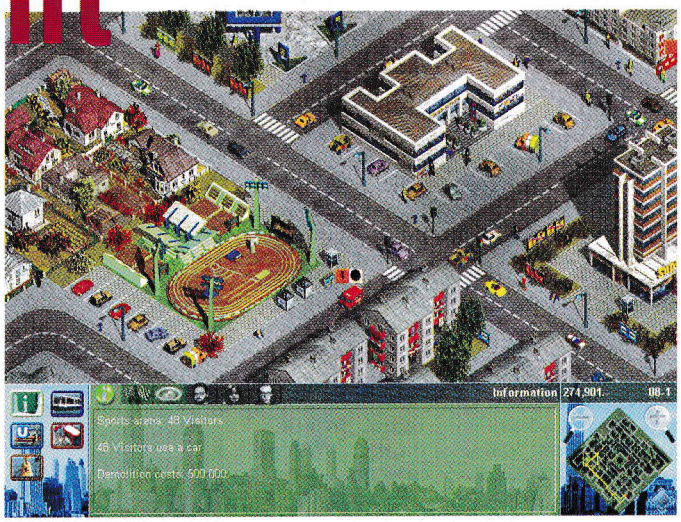
CYBERSURFER NA AUTOKOMANDI

Matične ploče već od 135.00 (Chaintech, MicroStar, Gigabyte, itd) Procesori već od 130.00 (Intel, AMD, Cyrix) HDD već od 180.00 (Quantum, Western Digital, Seagate, itd) Memorije već od 90.00 (Siemens, Toshiba, Hyndai, itd) Video karte već od 58.00 (Asus, S3, Diamond, itd) Zvučne karte već od 30.00 (Creative Labs, Yamaha, Avance Logic, itd) Modemi već od 35.00 (Rockwell, US Robotics, Lucent, itd) Monitori već od 260.00 (Samsung, Philips, NEC, itd)+berza polovnih komponenti.
+SERVISIRANJE ŠTAMPAČA, SKENERA I MONITORA...

BANJICA T.C. Banjica, Paunova 24, tel: 3672685, banjica@cybersoft.co.yu
AUTOKOMANDA ispod stadiona Partizan, Zvečanska 10, tel: 648813, autokomanda@cybersoft.co.yu
CENTAR GRADA iza skupštine Jugoslavije, Vlajkovićeva 22, tel: 3240096, centargrada@cybersoft.co.yu
BEŽANIJA kod male Pekabete, Ismeta Mujezinovića 22, tel: 1760133, bezanija@cybersoft.co.yu
MIRIJEVO T.C. Mirijevo, mirijevo@cybersoft.co.yu
NOVI PAZAR strogi centar grada, Manje Ćorovića 3, tel: 063-8089293, npazar@cybersoft.co.yu
LOZNICA T.C. kod zgrade SPP, Trg Jovana Cvijića bb, tel: 063-8089293, loznica@cybersoft.co.yu
KRAGUJEVAC M. Pavlovića 8, tel: 034-333349, kragujevac@cybersoft.co.yu

Traffic Giant

●●●●●● Ognjen Popović



Ako vam je gužva na stolu, ili ga malko raspremite, ili se premestite na patos, stolicu, ili neko drugo odgovarajuće mesto pogodno za korišćenje papira i olovke. Ne, nije u pitanju pravljenje novog lika za FRP session po Rolemaster sistemu, već mali zli eksperiment sa velikim zubima. Mesta za bojazan nema. Niti ću vas terati da napišete prvih sto znakova kineskog alfabeta, niti da nacrtate svoj autoportret, a kamoli da dotični papir pojedete. Sve što se od vas traži jeste da napravite spisak svih simova, tycoonova i sličnih upravljačkih igara za koje ste čuli tokom celog svog života. Da vidimo, nabrojali ste ih pet? Deset? Petnaest? Tja... ima ih mnogo više, a činjenica da se njihova popularnost ne umanjuje tokom decenija samo potvrđuje zanimljivost i atmosferu koje one pružaju. I tako smo u našoj dugoj igračkoj karijeri dizali gradove, pravili zabavne parkove, naseljavali svemir, upravljali TV stanicama, bolnicama i picerijama, dizajnirali aerodrome i šta sve još ne, dok nas i u budućnosti očekuju ništa manje zanimljivi poslovi sa naslovima poput Hotel, Airline i Monopoly Tycoon, Starpeace, Star Topia i ko zna kakvih ostvarenja dugo skrivanih i tajno razvijanih u glavama lucidnih programera.

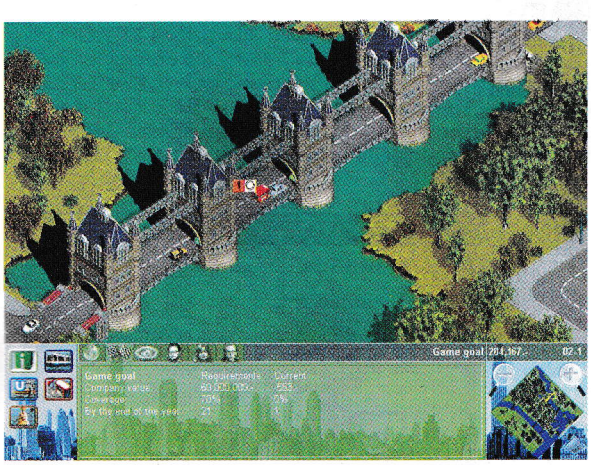
No, sećajmo se mi prošlosti i mislimo na budućnost, ali igrajmo se sada. *JoWooD Productions*, još uvek nedovoljno afirmisana kompanija osnovana 1995. ali poznata po naslovima **Mayday**, **Alien Nations** i **Industry Giant**, predstavlja svog novog takmaca na polju simo-tycoonolikih, a možda uskoro i giantolikih igara - **Traffic Giant**!

Gradski prevoz, memla i zapara u užarenoj kutiji zatvorenih prozora. Poneki agilni natprosečni pojedinac izađe na željenoj destinaciji, mada se većini zauvek gubi svaki trag. Ali ne zadugo - tu ste vi da svojom revolucionarnom politikom dovedete do napretka i stvorite najrazvijeniju saobraćajnu mrežu na čitavom svetu. To je zapravo cilj **Traffic Gianta**, a samim tim i vaš cilj. Kao i u svim igrama ovog tipa, dobitak garantuju pravilno raspoređivanje i organizacija resursa, kao i struktura objekata za izgradnju - u ovom slučaju saobraćajnih elemenata o kojima ćemo uskoro pričati. Iver ne pada daleko od klade - dobro kaže stara poslovica. Zato je najteži onaj početni deo igre, kada sledi navikavanje na novi interfejs i osnove upravljanja celim sistemom. Na sreću, problema oko tih stvari ovde sigurno neće biti. Pa krenimo redom...

Početak obeležava biranje grada, nivoa težine, načina igranja kao i broja protivnika. I dok maksimalan ugođaj u igranju, zbog većih mogućnosti i u drugom slučaju nedovoljno komplikovane situacije, pružaju samo *Large* veličina grada i svih troje konkurenata, za početak je preporučen *Normal* nivo težine . Za onaj četvrti aspekt, tj. način igranja ili bolje rečeno cilj kome valja težiti, opredelićete se u zavisnosti od sopstvenog ukusa, mada je ovo odvajanje možda moglo i da izostane. U svakom slučaju, možete birati da li ćete kompaniju razvijati i voditi je ka bogatstvu, ili uslišiti vapaje propalih ljudi koji trunu na stanicama (linija: Beograd - Zakopača) i na taj način povećati ugled u narodu.

Pošto ste uradili značajan deo posla, krećemo na rad. Pre svega, pregledajte grad, i zapazite značajne lokacije. Videćete da u njemu postoje crkve, stadioni, poslovne građevi-

ne, fabrike, parkovi i ostali elementi urbane sredine, toliko poznati iz **Sim Cityja**. Zatim među ikonicama potražite sliku autobuske stanice, i isplanirajte gde bi ih trebalo postaviti. Za početak je najpametnije napraviti rutu koja će povezivati stanovnike sa važnim mestima kao što su radne kancelarije ili škole, usput po mogućstvu liniju provesti pored kojeg stadiona, zoološkog vrta ili nekog drugog prometnog mesta. No, to je moguće samo u idealnim situacijama, kojih nema, jer bi u tom slučaju autobus kružio po celom gradu, a programeri u igru i nisu baš ubacili zadovoljstvo đaka koji tri sata kasne u školu. Dakle, kada ste postavili stanice, potrebno je označiti rutu za novu liniju, koju mišem sprovodite kroz grad klikćući po ulicama. Ovom procedurom se iza miša postavlja trag u vidu strelica. Kada se krug zatvori i strelice dovedu do startne pozicije, svaka stanica koju ste sagradili, a pored koje prolazi ruta, priključiće se liniji za koju je ta ruta određivana. Ovaj postupak je mogao imati i suprotan redosled: prvo napravite rutu, a onda pored nje postavite stanice i tako kompletirate liniju. Pošto ste prošli naš mali Tutorial, potpuno ste osposobljeni da kreirate sopstvenu prevoznu mrežu, i napravite novu 18-icu, 9-ku ili možda „Šarca". (Ovde se može uputiti ozbiljna zamerka. Ako se delovi ruta dve linije preklapaju, a na tom mestu postavi stanica, obe linije će se priključiti na tu stanicu, iako ste je vi zamislili samo za ovu koju trenutno kreirate. Iako se stanica lako može isključiti sa rute željene linije, pri velikoj gužvi mogu nastati nepredviđeni problemi).



Mada ovo na prvi pogled izgleda jednostavno (što i jeste, prvenstveno zahvaljujući srećno rešenom interfejsu), ne treba potcenjivati kompleksnost igre. Mape sadrže do 40 hiljada ljudi, 500 različitih građevina, dok se istovremeno na ekranu može prikazati čak 1.000 pešaka i vozila. Zahvaljujući ovim detaljima, ponavljanje sličnih kvartova iz **Sim Cityja** postaje istorija (doduše, ovde su gradovi pre-urađeni). A autobusi o kojima smo pričali predstavljaju samo početak. Kako napredujete u igri otvaraće se novi tipovi vozila veće atraktivnosti, većeg kapaciteta, a preći ćete i na tramvaje, pa železnicu (nikada neću zapamtiti čuveni broj: MCMDXIL..Ž...???) i čak 25 različitih modova prevoza. Da ni ovo ne postane monotono, tu su sporadični događaji poput saobraćajnih nesreća ili navale navijača iz inostranstva pred značajan fudbalski meč (Napredak : Ofi? Tip 2?), kada nastaje vanredna situacija i potreba za pojačanim prevozom i obezbeđivanjem dovoljno vozila za toliku masu (...svi u napad, jedan je Hase!!!). Detalji koji život znače tu su da upotpune atmosferu: zvuk se menja u zavisnosti od karakteristične građevine na ekranu, pa će se u blizini crkve čuti odjek zvona a vesela graja u okolini škole. Šteta što celokupan utisak kvari loša animacija skretanja vozila, koja u krivinu ulaze pod pravim uglom.

No, i pored ovih nedostataka u koji ulaze i nezanimljivi scenariji (jer se sa svakim prelaskom scenarija kreće od nule, a ove igre se baš zasnivaju na daljem unapređivanju i razvijanju postojeće strukture - što je bila glavna mana **Theme Hospitala**), ostatak igre zaslužuje visoku ocenu. Stoga, ne čudite se ako uhvatite sebe da provodite više sati za kompjuterom postavljajući nove linije, obezbeđujući besplatnu vožnju za učenike, ili zadovoljno posmatrajući animaciju pri polasku vašeg prvog tramvaja. NAPOMENA: Pri dobijanju novog vozila, igra će se zakočiti - sve rešava crack na CD-u.

igromer

Uspešno ostvarenje +
Animacija vozila –

84%

Žanr: Simulacija transporta
1 CD
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM,

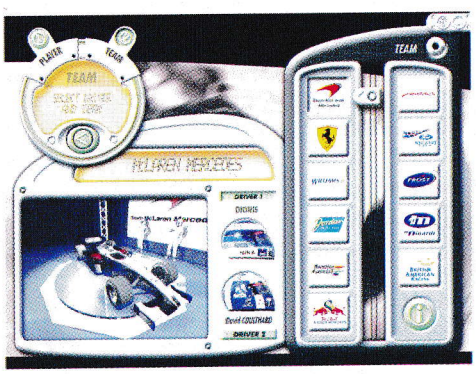
grafika	85
zvuk	79
muzika	77
igrivost	81
atmosfera	89

●●●●●● Dušan Zlatković

F1 World Grand Prix

Brže nego što smo mogli očekivali, nakon dolaska fenomenalnog GP3, opet smo u mogućnosti da pod pokroviteljstvom *Eidosa* sagledamo jednu simulaciju najbržeg cirkusa na svetu pod nazivom F1 World Grand Prix. Kao što je i rečeno, GP3 je igra sa kojom će se sve simulacije Formule 1 porediti, mada je dotično poređenje potpuno nepotrebno kada je reč o novom Eidosovom delu. Naime, ne postoji ni jedan jedini segment koji bi mogao ravnopravno stati rame uz rame sa materijalom prikazanim u remek-delu Geoffa Crammonda. Naravno, da se F1 WGP pojavio nešto ranije, cela priča bi imala drugačiji epilog. Ovako...

Po celokupnom izvođenju igra podseća na klasične simulacije sa kojima smo se susretali do sada. Možete izabrati prvog ili drugog vozača iz nekog od ukupno 11 timova, te voziti na jednoj od 16 traka širom sveta. Pruža se mogućnost odabira arkadnog ili simulacijskog načina igranja koji se, baš kao što je i potrebno, suštinski razlikuju, te sasvim pristojno pokrivaju vaše zahteve - pre svega po pitanju smanjenja brzine pri ulaženju u krivine. Svaka staza sadrži detaljan info, koji obuhvata razne rekorde, nazive i dužine krivina, kratak istorijat i slično. Pre trke preporučuje se setovanje pojedinih delova vašeg bolida, a za one koji ovaj segment nerado uzimaju u obzir, treba reći da ni u simulacijskom modu vaše promene ne dolaze preterano do izražaja. Ukoliko u okviru jednog tima izaberete glavnog vozača imaćete određene privilegije, a moći ćete i da postavite svoje naloge kada se radi o vožnji vašeg kolege iz tima. Ako kojim slučajem izaberete drugog vozača, dobićete izvesne propozicije, koje se, ukoliko vozite karijeru, donekle moraju poštovati. Kada govorimo o karijeri, tj. modu čiji je kvalitet zaista neophodan, ne može se reći mnogo toga pozitivnog. Same kvalifikacije za trku deluju pomalo konfuzno i komplikovano, a posebnu manu predstavlja start trke, prilikom kojeg vaša dobra početna pozicija gotovo da ne dolazi do izražaja. Cela igra je bazirana na prethodnoj sezoni, a teško je da će se ikada pojaviti patch koji to ispravlja. To automatski znači da će se fanovi „Jaguara" morati zadovoljiti vožnjom Stewart Forda, koji je u igri dosta loše kotiran u odnosu na ostale timove. Logičan je i nedostatak staze u Indianapolisu, kao i sitnih detalja na samim bolidima, promenjenih u odnosu na prošlu sezonu. Ni jedna od postojećih 16 staza ne sija od realističnosti, mada se po tom pitanju mora pomenuti poboljšanje u odnosu na *EA*-ov **F1 2000**. Za primer određenih propusta može se navesti da na Suzuki krivine deluju dosta blaže, dok šikane u Monzi ne izgledaju toliko uske, kao što je to bio slučaj u drugim simulacijama.



Što se tehničkih karakteristika tiče, one predstavljaju dodatni minus, te u velikoj meri utiču na celokupnu ocenu igre. Grafika je daleko ispod današnjih standarda, a ni izbor veće rezolucije ne popravlja utisak. Ipak, susretali smo se sa igrama u kojima su određeni grafički detalji bolje, a neki lošije odrađeni, ali kada govorimo o našoj igri, malo toga može doći do izražaja. Kao prvo, model vozila deluje potpuno nedorađeno, pa se jedino može primetiti broj i poneki natpis, a od brojnih reklama, detalja na gumama i drugim delovima bolida, ni traga ni glasa. Pogled iz prvog lica na volan i mnoge važne parametre takođe zna da iritira, pošto se podaci o trenutnoj poziciji nalaze u donjem levom uglu, pa igrač mora skretati pogled sa staze, kako bi mogao da se informiše. Naravno, i modeli suparničkih bolida deluju nedovršeno, što se posebno primećuje usled sudara i otpadanja pojedinih delova vozila. Samo okruženje je krajnje siromašno detaljima, pa je i na poznatijim stazama primetan izostanak okolnih objekata. Publika je i dalje nalik mrlji na ekranu, a kada je reč o zvučnom planu, priča postaje nešto svetlija. Zvuk motora je verodostojno prenešen, i često menja boju usled sitnih ili krupnih oštećenja na vozilu. Interesantan je i doprinos publike, koja bučno pozdravlja samo vodećeg u trci, dok sve druge zna da isprati isključivo zviždanjem.

Dakle, igra o kojoj govorimo sadrži malo toga pozitivnog, ali ma koliko su evidentni nedostaci na određenim poljima, postoji nekoliko segmenata koji deluju potpuno nedorađeno i krajnje zbunjujuće. Recimo, kiša je urađena očajno, pošto se prilikom odmeravanja vidnog polja otišlo u krajnost. To znači da ukoliko vozite po kiši i imate nekoga ispred sebe, nećete videti bukvalno ništa. Zatim, sam način upravljanja često zna da zariba, pa se vrlo brzo dolazi do zaključka da se nakon smanjenja brzine i pravilnog ulaska u krivinu, vaš bolid krajnje neprirodno kreće, što je još jedan krupan nedostatak.

Na kraju se može zaključiti da **F1 WGP** ima jako malo toga da ponudi, a i određene novotarije sigurno nisu vredne vaše pažnje. Ukoliko kojim slučajem ova igra završi u vašim rukama, spremite se na dugu i iscrpljujuću borbu sa svim njenim manama i nedostacima.

igromer

Zvučna podloga +
Krupna nedorađenost −

69 %

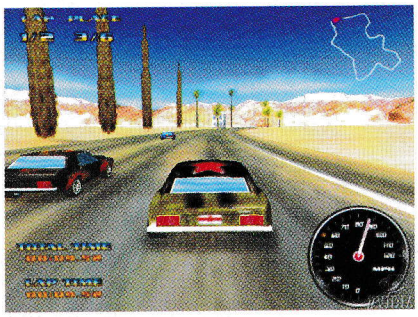
Žanr: Simulacija Formule 1
1 CD
Minimum: P233MHz, 64Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII400MHz, 128 Mb RAM

grafika	69
zvuk	80
muzika	75
igrivost	66
atmosfera	62

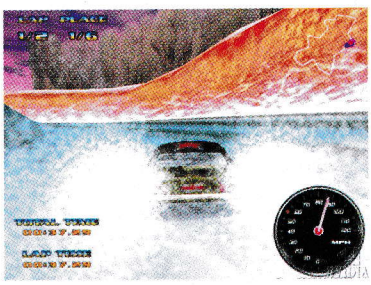
●●●●● Slobodan Mitrović

Hot Chicks 'n' GearSticks

Hvala bogu na hakerima. Puno hvale bi trebalo da prime i CD klubovi i ostali nabavljači diskova za naše područje. Da nema ovih čarobnjaka, CD bismo plaćali desetinama maraka ili bi plakali. Tu naravno ostaje i mogućnost zamene ali dok nađete nekog ko bi vam dao igru koju želite, mogli biste da se obogatite skupljajući pedesetoparce. Najviše sam im zahvalan jer kod nas svaki CD košta oko 100 dinara a ne kao u svetu, jedan 9.99$ a drugi 39.99$.



Ovaj uvod sam napisao jer ova igra zauzima svega 20 Mb na HD-u i 50 Mb na CD-u!!! Pa ljudi moji, CD ima kapacitet od 640 Mb! Ipak ovo je za pohvalu u smislu: hej, pa može još deset ovakvih da se nagura (ko u GSP-u) na CD. E možda bih (ali samo možda) tad razmislio da li da uzmem taj CD.



Prvo i prvo, ime nema nikakve veze sa igrom. Ime je poslužilo za prodaju, da bi neki zagrejani bubuljičavi mutant klinac rekao: wow, ovo moram da imam! A onda dođe kući i tras - vožnja. Igra se zove **Hot Chicks** jer se trka šest njih (chicks) i to... vrlo zadovoljavajuće nacrtanih. Pre misije, odlučujete između: Ivane (default) - Ruskinje koja voli vosku a ne civile, Amande - Engleskinje koja se bavi shopping turama, te tri Amerikanke - Daisy - voli rodeo, Sharon - sa mislima o vrućim pantalonicama i Afrodite, crnkinje sa ljubavlju prema kožnoj odeći. Naravno, poslednja je moja omiljena - Syzy, Japanka koja obožava lizalice. Sve ove ženske su vrlo (hot) oskudno obučene, imate njihove dimenzije (xx-xx-xx) u inčima i kola koja voze (tu su naravno samo ime i sličica).

Znači odabrali ste jedna kola ili bolje jednu miljenicu i sad vam ostaje još samo da kliknete na *Race*. E, sa ovim se završava prvi deo naslova igre i prelazi se na drugi -**Gearstix**. Znači, više neće biti ni jedne jedine sličice niti ičeg sličnog. Jedino vam ostaje da odvozate deset (nemojte baš da me držite za reč, ali mislim da ih ima deset) staza i da dobijete komentar tipa: svaka čast, pobedio si na šampionatu a sad šetaj!

U igri nema nikakvih filmova - niti uvodih niti izvodnih. SAMO DESET STAZA (koje sam prešao za čitavih četrdesetak minuta). Ali, ajd' neki komentar o igri. Pozitivne stvari su što se kola lako kontrolišu ali to se može svrstati i u mane. Oštećenja ne postoje (ako ne računate polomljene migavce) kao ni neka znatna usporavanja kad „sečete" put. Gde ste još videli da neko u kolima ide 180 kroz pesak ili dubok sneg!?! Dakle, ne postoje nikakva usporenja ako ne vozite po putu (osim izbočina koje su retke) ali kraćenje nema značaja za igru.

Pa kako sad to? Lako, komp podešava brzinu prema vama i zbog toga ga ne možete ostaviti miljama iza sebe već će stalno gutati vašu prašinu.

Izvršio sam malu proveru i dao sam kompu dvadesetak sekundi fore. Jedan krug traje skoro dva minuta (voze se dva kruga i morate da budete prvi), iako sam ja pet puta do sad na istoj stazi ostavio komp za samo par sekundi kako sam onda pre kraja kruga prestigao sve protivnike i osvojio prvo mesto? Test dva: na prvoj stazi može „zverski" da se skraćuje i opet nisam uspeo da ostavim komp za više od par sekundi.

Nije mi poznato da li će neko uzeti ovu igru, jer kod nas je cena svih CD-a ista - pa ipak, dragi moji čitaoci, tu je **Need for Speed, Hard Truck**... možda najmlađima za vežbu.

igromer

Arkadna vožnja?

+ Ihaaa

Žanr: Arkada

1 CD

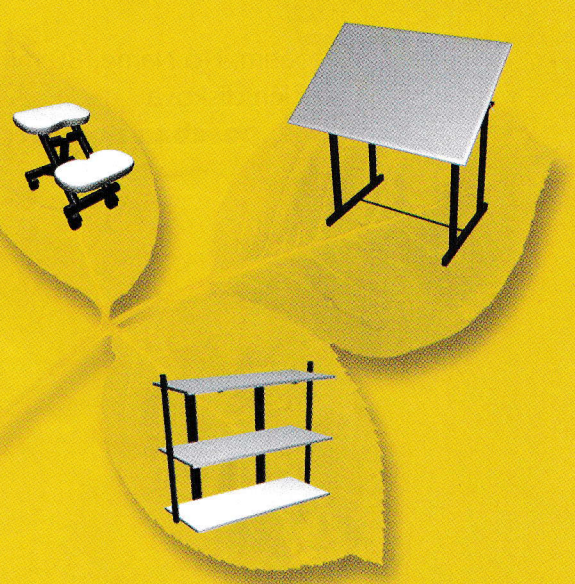
Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM

71 %

grafika	70
zvuk	68
muzika	75
igrivost	72
atmosfera	69

ZA NEKE NOVE KLINCE

i Sto
i Stolica
i Polica



STOLOVI ZA KOMPJUTERE
& KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

VeA Comp
STO poSTO STO!

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267, mobtel. 063 705 950
www.veacomp.co.yu

PROPAGANDA

EX SBS

Cara Dušana 35, Zemun
011 / 613-865 exsbs@yubc.net
radno vreme: 10-20h osim nedelje

Dreamcast

PC

PlayStation

- Prodaja i otkup novih i polovnih
- PC konfiguracija i komponenti

- **INTERNET** provajding
- **YUBC** uplatno mesto

- konzole
- dodatna oprema: obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice, RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji volani, skartovi...
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min
- Veliki izbor fabričkih diskova
- **Na veće količine, poseban popust!**

	No Name	Fabrički	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM	4,5 DM
10 CD-a	3,5 DM	4,0 DM	4,0 DM
20 CD-a	3,0 DM	3,5 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	2,8 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,5 DM	2,8 DM
100 i više	NAZOVITE !!! EXTRA CENE		

* u cenu su uračunati kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica

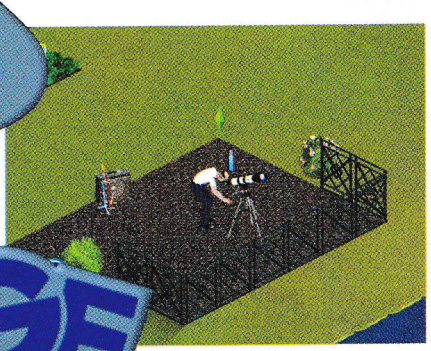
SPECIJALNA PONUDA!

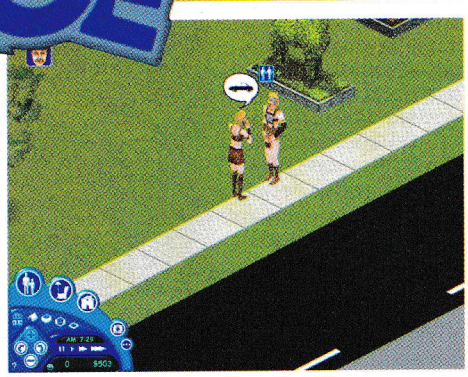
Veliki izbor prednjih i zadnjih omota i CD nalepnica za PC
sito štampa na diskovima

mission CD

Aleksandar Vuletić

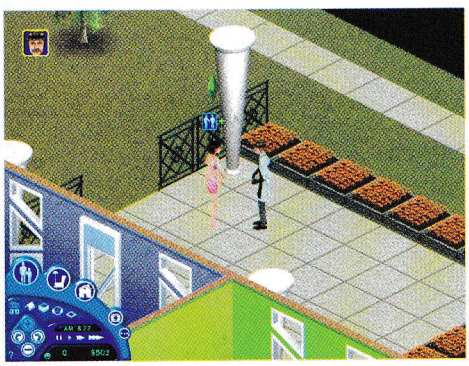
The SIMS LIVIN' LARGE





Kada očekujete mission pack, od strategije očekujete dodatne kampanje i par novih jedinica, od pucačine nove misije i oružje, ali šta da očekujete od dodatka za igru kao što je The Sims? Mi smo očekivali neki vid multiplayera ili bar da možete da se prošetate do komšije kada vas pozovu, a dobili smo par novih zanimanja, nove tapete, nov nameštaj i nove skinove. Za igranje ovog dodatka vam treba prethodno instaliran The Sims koji nije krekovan, pa onda pustite instalaciju koja prvo patchuje igru na verziju 1.01, pa 1.02 i tako do 1.07 (što je veoma smorno), pa tek onda instalira ovaj dodatak. Doduše, za igranje vam nije potreban CD, ali bez njega nećete imati zvuk i muziku.

Ima pet novih poslovnih karijera - haker (beta tester, game designer, programer, saradnik u časopisu o igrama...), novinar (voditelj prognoze vremena, kamerman, spiker, voditelj TV showa...), muzičar (muzičar u metrou iliti prosjak, klavir štimer, pevač na venčanju, pevač na svečanostima...), paranormalno (prorok, vođa sekte, UFO investigator - Dosije X!?...) i fizički poslovi (telohranitelj poznate osobe, obezbeđenje banke, radnik za kasom, obezbeđenje na žurkama poznatih ličnosti...). Takođe sadrži i par novih stvari kao što su otmice vanzemaljaca (ovo će se verovatno desiti onome čiji je posao istraživač NLO-a i to u toku noći), hemijski set (korisno za vežbanje nekog člana porodice čiji je posao da bude naučnik), kristalna kugla koja predviđa budućnost (ako ste prorok poboljšaće biznis), duh iz lampe, zaraza od bubašvaba (ako ostavljate smeće i hranu po podu lako ćete se zaraziti), teleskop, jajasta stolica (oni koji su gledali „Men in Black" znaće o čemu pričam), vaš kućni robot, koji košta 15000 sim-dolara, ali je zato mnogo koristan, jer sređuje haos koji članovi porodice ostavljaju za sobom (mnogo bolje od spremačice koja naplaćuje 10 dolara po satu), a može i da spremi hranu, popravi ono što je pokvareno, ugasi požar i uradi mnoge druge korisne stvari...



Kada zamolite duha iz lampe da baci ljubavne čini na nekog drugog sima, šansa da uspe je 50 posto, u suprotnom ta osoba će zamrzeti do bola onu koja je zatražila da se bace čini. Svaki lik može jednom protrljati lampu i poželeti neku od ponuđenih želja, ali uvek postoji šansa od 50 posto da uspe ili da dobije suprotno značenje. Kada se igrate sa teleskopom učite, ali takođe postoji šansa da vas kidnapuju vanzemaljaci, a kada se to desi ostali plaču za njim. Vanzemaljci će ga vratiti, ali sa promenjenim karakteristikama, npr. ako je bio dobrica i onda su ga kidnapovali, može se vratiti zao i početi da uništava stvari po kući dok se ne smiri.

Igra sadrži i tri nova arhitektonska moda (ako tako mogu da ih nazovem), odnosno kuća može da vam izgleda kao zamak, kao kuća na ranču ili kao iz 60-ih godina. Ima desetak novih skinova, tj. deset novih faca i deset novih odela od kojih su neki jako zanimljivi, poput gladijatora, bildera ili Irca. Nameštaja ima više nego dovoljno, bar jedno 80 novih objekata. Postoji pet novih blokova, a svaki blok može da ima oko deset porodica, što je ukupno 50 porodica (*kako li si samo to izračunao?:)) pit. kor.*), tako da više ne morate da brinete oko prostora (od viška glava ne boli).

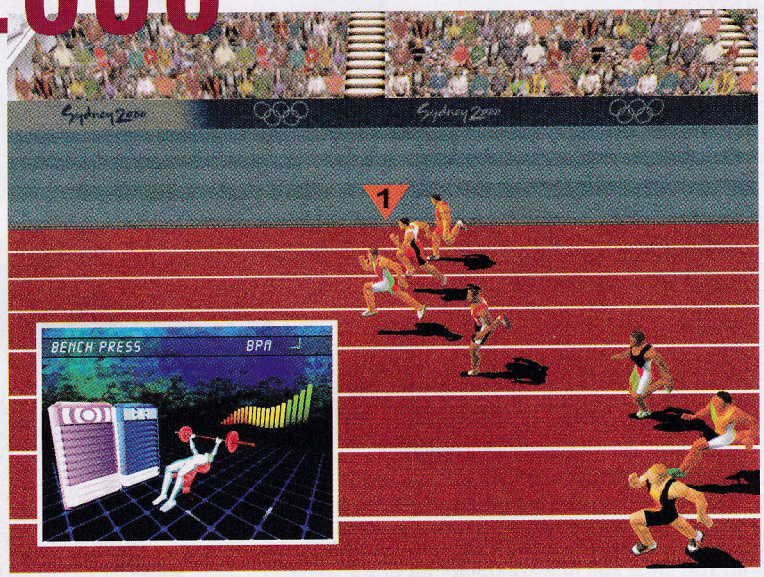
Postoje dve stvari koje sam mislio da će ispraviti. Prva je to da vreme teče mnogo brzo i deluje nerealno, npr. za pranje zuba im treba pola sata do 45 min., a to jeste nerealno, zar ne?(*Pa, sve zavisi od veličine zuba, prim. kor.*). Ili bar da su napravili opciju *Game speed*, kao u većini drugih upravljačkih simulacija. Druga je to što ne postoji vikend, pa ovih pet dana radite, a dva se družite sa komšilukom, jer je nemoguće ovako. Mislim, tako je u slučaju da postoji samo jedan član porodice, ovako muž ide na posao, a žena sklapa prijateljstva i druži se sa komšijama.

Konačno, šta da kažem, dodatak je odličan (radi bez CD-a, što je najvažnije :)), mada onim igračima koji su imali problema sa **The Simsima** ne preporučujem ovaj dodatak, jer je to samo šminka, ali ne i inovacija.

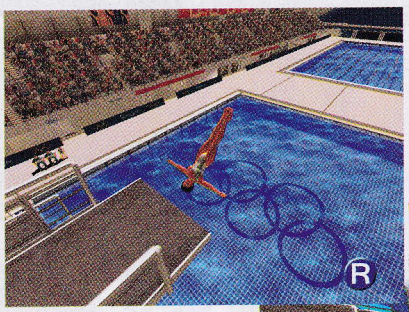
Sydney 2000

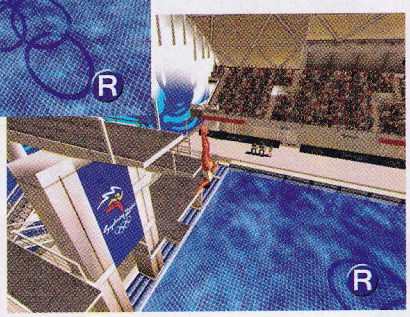
●●●●●● Ognjen Popović

Igrali smo Sergei Bubka's Millenium Games, sve dok nije došao Sydney 2000. A onda su nastali problemi. Za šta se opredeliti? Zbog, globalno gledano, velike sličnosti, trebalo je odlučiti koji to detalj presuđuje i određuje jednu od ovih igara kao pobednika. Posle dužeg igranja i uzajamnog upoređivanja, nametnuo se zaključak da bi ova dva ostvarenja zajedno činila fantastičnu celinu, dok se pojedinačno, za dlaku više ističe Sydney 2000.



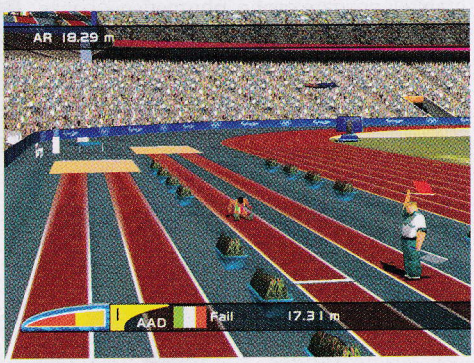
U pogledu disciplina, adut je sigurno na strani **S2000**. Iako nedostaju one klasične kao što su bacanje kugle ili trka na 1500m, napravljeno je pravo osveženje ubacivanjem nekih egzotičnih takmičenja, poput dizanja tegova ili umetničkih skokova (u vodu). Ove discipline odavno nisu viđene, i sigurno više privlače od onih ustaljenih u **Millenium Gamesu**. Nažalost, broj od 28 različitih sportova, koliko ih ima na Olimpijadi, nije dostignut, čak i kada se spoje svi eventovi iz ove dve igre.

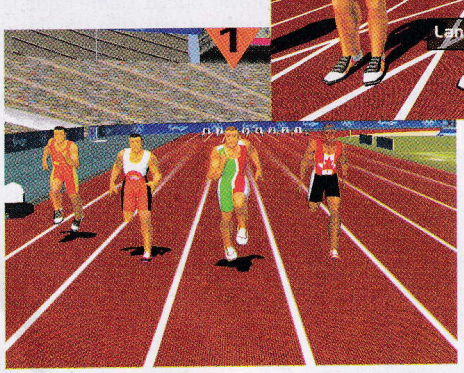




Međutim, postoji jedna stvar koja posebno iritira u **S2000**, a to je virtuelna vežbaonica u kojoj se pripremate za nastupe. Da biste se kvalifikovali, proći ćete milion sličnih treninga koji i pored svoje neuobičajenosti (trčanje po pokretnoj traci, sklekovi?) jako brzo dosade. Za vreme ovih priprema upgradeujete svoje telo u vidu nekoliko osobina (ne, ovo nisu elementi FRP-a), što je od presudnog značaja za postizanje medalje u finalu takmičenja. Mnogi će preskakati ovaj zamorni deo, i lagano igrati disciplinu po disciplinu, dok im ne dosade. A onda će se vratiti na **Millenium Games**, i lagano igrati disciplinu po disciplinu, dok im ne dosade...

Još jedna „sitnica" ide u prilog **S2000**, a to je licenca po kojoj je ova igra zvanični predstavnik Olimpijskih igara u kompjuterskom svetu. I dok kamera kruži u stilu televizijskog prenosa, komentatori podižu tenziju i uvode u početak predstojeće discipline. Ceo stadion i svaka lokacija, pa čak i sala sa bazenom za umetničke skokove, verno su preneseni zahvaljujući tehničkoj ekipi i njenim posetama na lice mesta. I usred ove savršenosti, krije se mana - na celom stadionu prisutni su samo takmičari u trenutnoj disciplini, što umanjuje atmosferu prouzrokovanu gužvom i neprekidnim zbivanjima kojim ovo takmičenje obiluje („Ja i ovaj pas preuzimamo igralište"). Zanimljivo je urađen spektakl otvaranja i zatvaranja Olimpijskih igara, čije će vas prisustvo dodatno motivisati, a kasnije, kada se takmičenje završi, opustiti i omogućiti da uživate u pobedi.





Modeli takmičara su i pored svoje ružnjikavosti odlično urađeni: sva značajna mesta na ljudskom telu, mišići i prevoji koji se posebno ističu prilikom sportskih aktivnosti, preneseni su sa velikom pažnjom i odražavaju realno pokretanje kod takmičara. Sve ovo prate komentatori na zavidnom nivou, i često ćete na osnovu njihovog razgovora otkriti greške koje pravite. Komande su manje-više slične onima u **Millenium Gamesu**. Doduše, postoje pojedine razlike, što je i logično kada se uzme vožnja kajaka ili streljaštvo. No, posle podešavanja četiri različita seta komandi (za trčanje, za vožnju itd.), začas ćete se navići i videti da je stari brzo-naizmenično-pritiskaj-dugmiće sistem još jednom na delu.

Nešto bolji modeli likova, komentatori, egzotičniji sportovi, i nedostatak menadžerske opcije, **Sydney 2000** predstavljaju u nešto boljem svetlu u odnosu na direktnog konkurenta **Millenium Games**. Ali jedno je sigurno: za razliku od nekoliko pokušaja krađe olimpjske baklje, bilo koju od ove dve igre možete slobodno staviti na sto - istina je da vam mogu pomoći da prekratite vreme, ali nisu vredne tolikog truda.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/639-121

igromer

Izbor sportova
Publika

Žanr: Sportska simulacija
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII266MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

1 CD

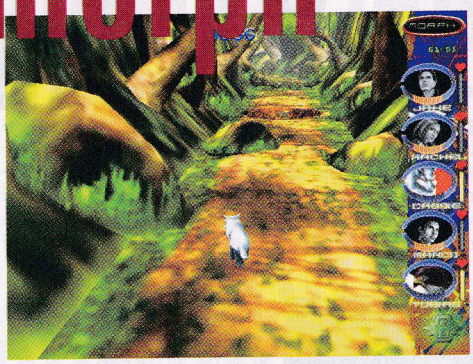
81 %

grafika	74
zvuk	77
muzika	79
igrivost	83
atmosfera	85

PC

Animorph

●●●●●● Slobodan Mitrović



Da li će ikada prestati da upotrebljavaju izlizane (ofucane, trule, propale...) ideje za radnju? Animorph je školski primer neoriginalnosti u radnji i korišćenju prethodno navedenih ideja. Ali, na svu sreću, nije sve tako crno. Ovo ostvarenje *Infogramesa* ima inovantosti i orginalnosti na drugim oblastima.

Animorph je skraćenica od *Animal Morphing* (pretvaranje u životinje), istovremeno i ime tim od četiri člana i „sokola" Tobiasa. Naime, članovi ovog tima (Jake, Rachel, Cassie i Marko) su tinejdžeri koji su shvatili nešto što je malo ko uspeo. Vanzemaljci su izvršili invaziju u jednom malom gradu u kome žive naši heroji (podseća na moćne-voćne prim. a.) (*i ja mislim da podseća, prim. kor.*). Njima je Princ Elcamar (neke tamo planete) dao interesantnu moć. Pogađate

već, reč je o pretvaranju u životinje. To obavljate tako što pronađete neku novu životinju i analizirate njen DNK. Vaš glavni neprijatelj će biti Mr. Chatman koji je osnovao i organizaciju Shim za širenje zlih vanzemaljaca. Oni liče na crve i ulaze u bića i kontrolišu ih.

Sa zaključkom da neće stići daleko sa klasičnom avanturom, kreatori su odlučili da malčice izmene igru i očigledno se u tome zaneli. Najveći deo igre pripada ovom žanru i tu će se uglavnom sve svoditi na „iditamonađeštoupotrebinegde". I tada će usput zli vanzemaljci pokušati da spreče heroje u tome, i tim smo stigli do tuče. Tuča je u stilu **Final Fantasy**. Znači, likovi naspram likova, skala se puni brzinom i kad dođe red na nekog od članova družine, vi treba da mu izdate komande. Razlika je to što u **FF**-u nema combo hitova i **Tekken** (ili **MK4**) fora.

Izdajte niz komandi (npr. A-B-A-B gde su A i B dve vrste udarca) i ako ste pogodili niz, trenutni lik će izvesti „ojadi protivnika" kombo. Naravno, nije sve tako lako pa imate energiju (koja se polako puni) za izvođenje ovih zlih kombo hitova. Moja preporuka je da kombinujete između običnih udaraca i komboa.

I tako smo mi stigli do arkadnog dela: skači, trči, levo, skoči, desno, pazi drvo, uh, to mora da boli... Logički deo nije toliko gadan već je prosto... logičan. Zavrzlame oko ovog dela će verovatno namučiti najveći deo igračke publike. Pošto zauzima samo jedan CD mogli biste barem da ga isprobate i još jednom odbranite Zemlju od dosadnih vanzemaljaca koji ne shvataju da je Zemlja neosvojiva?

igromer

Sve u jednoj igri
Loša priča

Žanr: Arkada
1 CD

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: P233MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

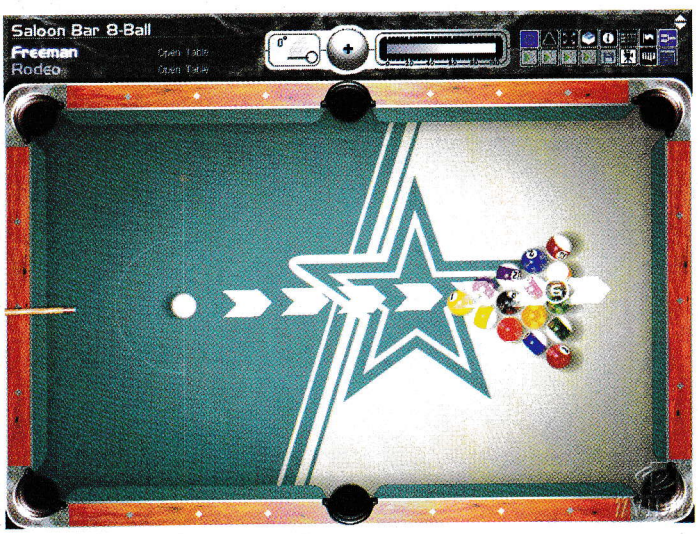
77 %

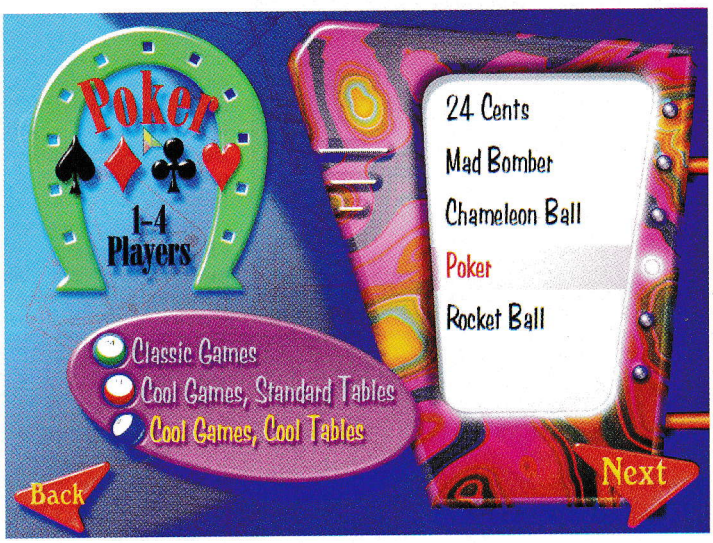
grafika	76
zvuk	72
muzika	84
igrivost	78
atmosfera	74

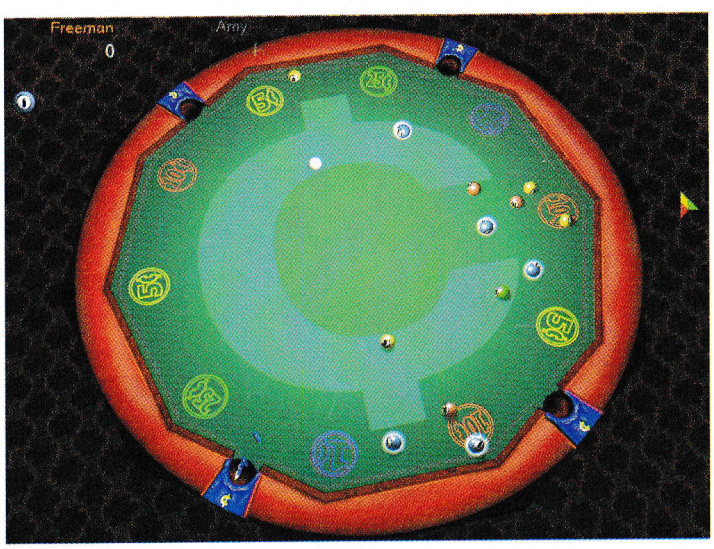
Cue Club & Maximum Pool

●●●●●● Slobodan Mitrović

Dobro nam došli dragi čitaoci, evo nas opet u odeljku posvećenom sportu. U prošlim brojevima (ako se sećate) opisivali (ili opisivao) smo različite vrste sporta među kojima su i bilijarska ostvarenja.







igromer

Bilijar

kao i svaki drugi

Žanr: Bilijar

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

69 %

grafika	65
zvuk	68
muzika	75
igrivost	70
atmosfera	71

Prva razlika koju sam primetio posle uporednog proučavanja ovih igara zaključio sam sledeće:

Cue Club je staromodni 2D bilijar dok u Maximum **Poolu** postoje 3 kamere -luster kamera (2D prikaz), špijun-babe sa prvog sprata (ptičija perspektiva) i kamera na strani (neka nastrana kamera). **Cue Club** ima svojih drugih prednosti a to se odnosi na mogućnost punog opisa vašeg izgleda i osobina, od horoskopskog znaka, preko detalja poput „da li imate ravna stopala", do kakve devojke (ili za lepši pol - muškarca) volite. Sad, šta glupom bilijaru treba broj mojih cipela? A tek tip devojke? Da nije ovo neki program tipa „nađite sebi savršenog partnera" ili se možda ja nalazim u Zoni sumraka? (*Biće da je ovo drugo... prim. kor.*)

Pošto sam razmislio malo bolje (i pročitao u readme.txt), saznao sam da ga to interesuje jer su ovo prvi INTERNET bilijari (*a možda i nije... prim. kor.*). Pa kad postoji Internet kafe, sad su u njega stavili i prve Internet bilijare. Samo, jedini je problem što sam čekao četiri sata (i onda odustao) da naručim piće! Pošto sam ja dobio da testiram bilijar kao majstor za njega a ne za Internet, malčice sam se zabrinuo (pogotovo jer nemam modem) (*ma ne treba ti modem za Internet, neko te je gadno slagao, prim. kor.*). Ali na (poloviču) sreću **Cue Club** je samo VIRTUELNI Internet bilijar. Posle podešavanja kakvo želite osvetljenje i količinu dima u igri (da ne želi da mi spali računar?!!!) prikačite se na neki od turnira i ćaskajte (dok čekate sok) sa prisutnima čiji je fond reči baš ogroman.

Pored bilijara, tu se nalazi i verzija gde nema štapa, već rukama tj. pacovom treba grabiti što više kugli i ubacivati ih u rupe (najbrže što možete). Tu sam bio nepobediv i uspeo sam da ostvarim 100% učinak pošto sam bio sam. Postoji dosta verzija ove popularne igre ali manje nego u **Maximum Poolu**.

Maximum Pool ima obećavajuće ime i veličinu instalacija (min150-300-600max). Ima tri kamere i zadovoljavajuću grafiku. Malo je nespretno obrađen sistem upravljanja pa to kvari celokupan utisak (ali se koristi samo miš). Za razliku od prethodnog gde je tekst, ovde su komentari (računara) digitalni govor vašeg protivnika uz mini-sliku (postoji ih samo par, pa ovo zna i da dosadi). Komentari su vezani ili za stanje ili za kvalitet poteza posle većine udaraca u obe igre. Najveća mana **Maximum Poola** je sporoća učitavanja, pošto se to obavlja pre svakog udarca vašeg računarskog protivnika.

Nije mi poznato da li će **Maximum** (ili neki drugi bilijar) zauzeti mesto u Internet kafeima i ne bih vam mogaodati neki siguran tip -jedino u šta sam siguran je da je ova ideja za pohvalu i da ovi bilijari sigurno vrede više nego sva prethodna ostvarenja. A za **Cue Club**... pa ipak je to samo 2D bilijar i pričate sa računarom (veliki fond reči, nije ceo fond). To je bilo sve za ovaj mesec, pozdravljam vas sve puno, puno i neka mi neko donese već jednom to piće!!!

igromer

Još jedan...

... bilijar

Žanr: Bilijar

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

75 %

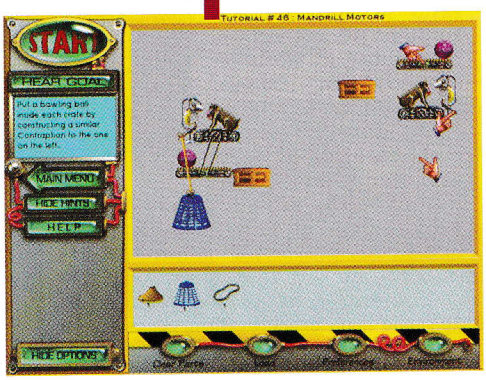
grafika	72
zvuk	78
muzika	74
igrivost	68
atmosfera	86

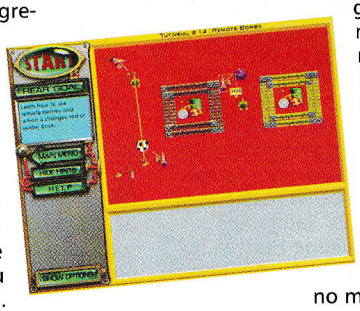
●●●●●● Ognjen Popović

The Return of The Incredible Machine: Contraptions

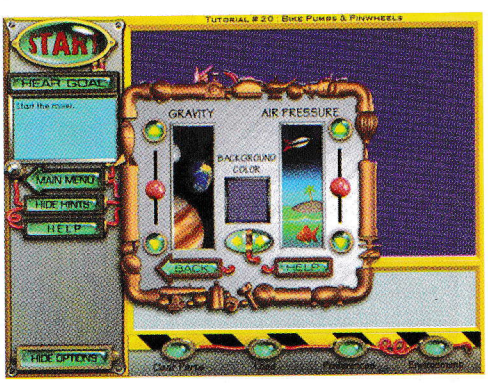
Zamislite uvodni govor sudije u bokserskom meču teške kategorije za svetsku titulu. Upravo takav jedan glas dočekaće vas pri instalaciji Sierrinog povratka na scenu Incredible Machinea. Ali šta očekivati posle toliko godina? Šta se promenilo? Da li je 3D? Da li je uopšte nalik na ono čega se sećamo?

Za one malobrojne koji su živeli u mraku i nisu čuli za The Incredible Machine 1 i 2, kao i Sid & Al's Incredible Toons, ali i da sa malo podsetimo, evo kratkog uputstva za ovu, nadasve originalnu igru. Cilj je jednostavan, mada je neretko prava umetnost postići ga. U principu, morate putem raznoraznih spravica i alata ispuniti zadati uslov. Da li će to biti ubacivanje lopte u korpu, ili možda bušenje balona, zavisi od trenutnog nivoa. Ti alati najviše podsećaju na one koje koristi nesrećni Pera Kojot, suvi genije, u bezuspešnim pokušajima da konačno uhvati Ptica Trkačicu. Znači, baciti lopticu na makaze, koje će preseći uže, posle čega će balon poleteti i uključiti prekidač, a ovaj pokrenuti ventilator i oduvati kuglu na kremen, koji će upaliti sveću, a ova zatim konačno ispaliti raketu i započeti vatromet. Najveći deo ekrana bio je rezervisan za sklapanje skalamerije, dok su pri dnu ostavljeni predmeti za upotrebu. Pravilnim kombinovanjem i upotrebom istih, pokreće se prava lančana reakcija i pregršt događaja na ekranu. Grafika nije bila ništa od čega zastaje dah, ali je atmosfera to nadoknađivala. A sada? Isti slučaj! Dobro ili loše, pitanje je sad. Po našem mišljenju dobro, jer bi verovatno sve ostalo odvelo na pogrešnu stranu. Ovako imamo nešto multimedijalnije okruženje, sa još potpunijim katalogom najrazovrsnijih predmeta i okruženja.





U lepo urađenom meniju, postoji nekoliko standardnih opcija. Da odmah krenemo sa igrom, a samim tim i Tutorialom, jer oni nisu odvojeni već je prvih mnooogo nivoa u vidu škole sa pomoćnim Hintovima. Oni su zaista lepo urađeni i na pravi način uvode u problematiku i osnovne načine razmišljanja pri rešavanju zadataka. Naučićete da postavljate predmete, razvlačite ih (zidove), te da ih rotirate, a malo se i poigravate njima. Naime, neki predmeti imaju čisto kozmetičku ulogu, kao što je vrsta vatrometa koji će raketa u sebi nositi. Posle Tutorijala, sve ostaje na vama. Nemojte se iznenaditi ako ne budete u stanju da završite neki nivo. Iako ponekad izgleda nemoguće, rešenje uvek postoji. Zamislite tek kako se stvari komplikuju pri promenjenoj gravitaciji ili vazdušnom pritisku? Da, ima i toga, što izaziva potpuno drugačije fizičke uslove, a samim tim iziskuje i prilagođavanje na iste. Kada se umorite od mozganja i mučenja, mučite malo vi druge. Omogućeno je stvaranje sopstvenog nivoa, potpuno konfigurabilnog - od muzike i zvuka, do određivanja cilja. Da bi ste napravili nivo, morate odrediti koji su predmeti lockovani a koji ne (koji će ostati na ekranu, a koji će se ubaciti u inventar i dati na korišćenje igraču), kao i određivanje cilja (npr. naterati dečaka da ode na određeno mesto na ekranu). Uz predmete, možete postavljati i drveće, zidiće, kao i ostale ukrasne elemente - boju pozadine, muziku, zvukove. Što se tiče grafike i celokupnog utiska na vizuelnom polju, nije zadovoljio. Sve je za današnje stadarde previše siromašno i neugledno. Ali, ono što je važnije, draž originala je ostala. Da li ćete se odreći nekih stvari zarad ostalih vrednih elemenata u igri, ostaje samo na vama. Sigurno je da će najzadovoljniji biti oni sa slabijim konfiguracijama. Iako je ispunjen podnaslov igre: Contraptions, u prevodu novotarija ili izum, ostaje utisak da je to ipak moglo i malo bolje



igromer

Dobra mozgalica

Ružnjikavo

Žanr: Logička

1 CD

Minimum: P90MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: P166MHz, 32 Mb RAM

74 %

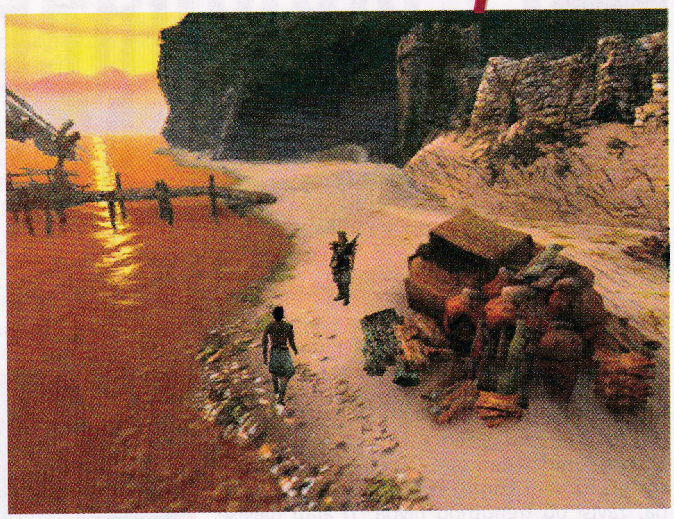
grafika	65
zvuk	70
muzika	77
igrivost	76
atmosfera	79

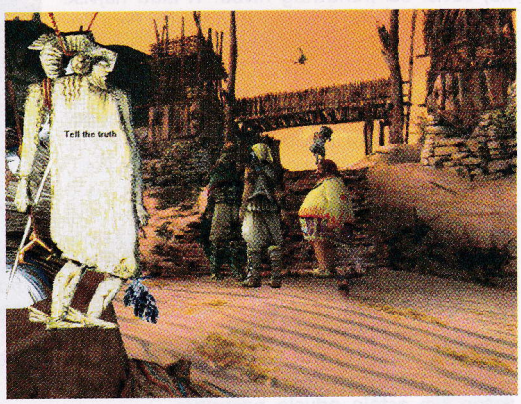
Odyssey The Search for Ulysses

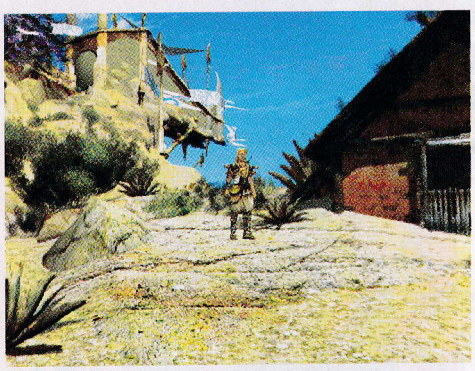
●●●●●● Ognjen Popović

Cryo Interactive Entertainment sa razvitkom novog engine-a istovremeno kreće sa velikim projektom. Prvi u nizu ostvarenja predstavlja obradu jednog od najpoznatijih dela antičke epike - Odiseje, koju predstavljamo u ovom broju „Gamera". Naslovi koji se očekuju iz *Legend Collectionsa* (radno ime projekta), za temu će imati najpoznatije legende svih vremena, pa tako dolazeći naslovi uključuju Vremensku mašinu, Kazanovu i Legendu o četiri konjanika (*On leather seats they ride, they come to take your life... dž dž dž dž... ah, da, Kill 'em All je baš dobar album... prim. kor.*).

U školi verovatno niste dublje zalazazili u priču o Odiseji, dok ste je možda samoinicijativno čitali iz razloga sticanja opšte kulture. Eto prilike da obnovite gradivo i još jednom se uverite u tradiciju *Cryovih* avantura edukativnog karaktera. Priča je sledeća: na zahtev verne Penelope, koja ni posle više godina ne dobija informacije o svom mužu Odiseju (Ulysses), kralju Itake, kao Heritias počinjete potragu za višegodišnjim prijateljem iz detinjstva. I tako, tragom Odiseja krećete put Troje, ka mestu gde je ovaj veliki vođa ahajskih trupa poslednji put viđen (*e, a ko ga je to video? pit. kor.*). Skupljajući tragove, putovaćete prostranstvima koje obuhvata Egejsko more, a usput se susretati i sa ponekim kiklopom, zatim Kerberom, Meduzom, Posejdonom, i nekim tamo Zevsom (pitam se da li ću dočekati sledeći broj?). Na kraju igre, biće vam jasno zašto se izraz „odiseja" koristi pri isticanju daleeeekog puta... (ili što bi rekao Leo Martin - „Odiseja, Odiseeeja", prim. kor.)



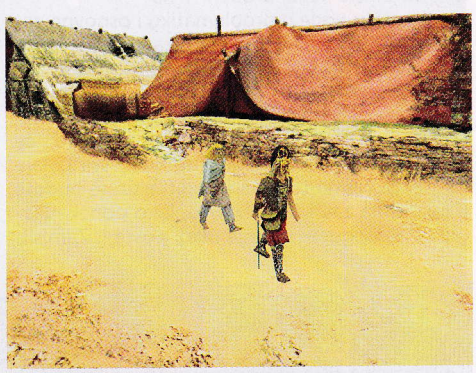




Ali, istina je da se iza ovako zanimljivog i dosta ambicioznog projekta krije jedna ne loša, ali sigurno ne tako atraktivna i, tehnički gledano, savremena avantura. Kao prvo, ocena u igromeru na polju grafike visoka je zato što smo bili dobri i u obzir uzeli pojedine zaista lepo urađene scene kao i prijatan utisak pri rotiranju i pomeranju kamere. Ako bismo, sa druge strane, pogledali modeliranje likova, kretanje i uopšte tehničke karakteristike 3D objekata koje su ispod nivoa postavljenog u, recimo, vreme **Dark Eartha**, ocena bi glatko skliznula za deset poena. Oštri uglovi, kockaste ivice i nepokretno lice čak i kod glavnog junaka, stvari su koje neće smetati ljubiteljima avantura, ali koje danas zaista nisu dopuštene. No, moramo priznati da nas je *Cryo* prijatno iznenadio, pa se odvajanje od prepoznatljivog „Egypt" fazona i prelazak u arkadnije treće lice može smatrati pomakom ka aktivnijem zalaganju igrača (činjenica je da su klasične avanture u krizi). U borbi ćete se koristiti jednim jedinim udarcem, što se da iskritikovati, ali moramo imati na umu da je u igri akcenat ipak bačen na avanturistički deo (Doduše, kada malo odmaknete u igri i primetite kako je Heritias nesposoban, postaće jasno da je i taj jedan potez više nego poklonjen). Ono što smeta, a što je zaostavština pomenutih avantura, je linearnost i skriptovani događaji, pa će se dešavati ovakve situacije: 1. Stojite na lokaciji pored lika koji umire 2. Promenite lokaciju 3. Posle pola sata vratite se nazad, kad ovaj nastavlja umiranje na istom mestu gde je stao. Iz svega ovoga, jasno je da **Odyssey** ipak predstavlja više old-fashion tip igre, dok je ubacivanje trećeg lica tu samo da u minimalnoj, ali ipak značajnoj meri opusti igrača od logičkih problema, i pruži utisak veće slobode kretanja.

Svetle strane postoje, to je neosporno. Veliki broj različitih lokacija, likova i događaja koji će vas pratiti, sve su stvari koje jednu avanturu čine dobrom. Grafika u vidu pozadinskih sličica osvežava, pogotovo svojom detaljnošću i čestim menjanjem položaja kamere, mada je pikselizacija prisutna. Dijalozi sa likovima vode se preko kamene sličice koja se pojavi na levoj strani ekrana, i zasniva se na biranju ponuđenih odgovora. Zanimljivo je da na svakom koraku vreba smrt: od neuspešne podvale prolaženja pored stražara, pa do davljenja u blatu pored ostataka glave džinovskog Trojanskog konja.

Rezime: Za igranje ovog ostvarenja nije vam potrebna zver od mašine, niti je potrebno da znate Odiseju napamet (ima raznih ljudi). Ovo je klasična avantura, koja će vam pomoći da uđete u jedan ne fantazijski, već istorijski svet, i tako vam omogućiti da konačno malo promenite sredinu.



igromer

Edukativni karakter +

Tehničke karakteristike −

76%

Žanr: Avantura

1 CD

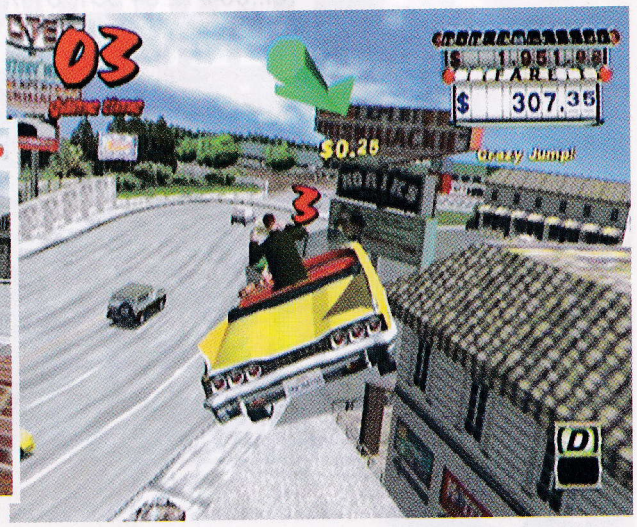
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	79
zvuk	75
muzika	82
igrivost	80
atmosfera	73

Crazy Taxi

●●●●●● Bojan Nešić



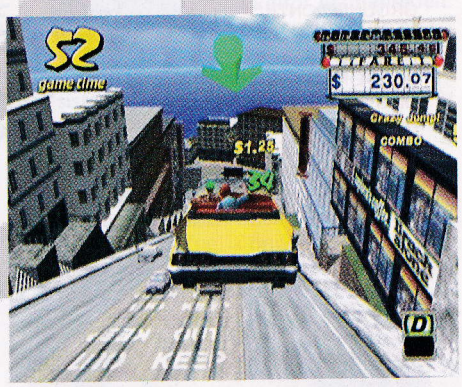
Vozi Miško!!! Upravo ovom besmrtnom (*i jako retko upotrebljavanom...;), prim. kor.*) frazom počinjemo drugi opis za Dreamcast u istoriji „Gamera". Dobro, nije reč o autobusu, nego o taksiju, a nema ni Miška s maramčetom preko očiju, ali zato su tu Axel, B.D. Joe, Gena i Gus, glavne face u jednoj od najluđih vožnji s kojom sam imao prilike da se sretnem. Zapravo, ovaj naslov je pravi primer za ono što arkada treba da predstavlja, a to je zabava i relaksacija plus jedno gromko wow za odličnu grafiku i muziku.

'Ajmo polako. Na raspolaganju su ti *Arcade* i *Original mode*, *Crazy Box* i *Game options*. U prva dva moda možeš birati vreme igre - tri, pet, odnosno deset minuta, a Crazy Box je neka vrsta treninga u kome poboljšavaš svoje šoferske veštine, a zadaci se kreću od onih najjednostavnijih, poput onih u stilu od ovde do tamo za m sekundi, do poprilično teških kao što je prevezi mušteriju za n sekundi, ali to uradi uz pet, šest skokova, isto toliko okreta od 180 stepeni, a pritom pazi da ne završiš u okeanu. Ne verujem da to može iko iz prvog puta (ako je neko uspeo, svaka mu čast), a ja, priznajem, nisam to ni do sada postigao. Što se tiče opcija, nema tu ništa značajno, sem možda podešavanja težine saobraćaja čemu ćeš neretko pribegavati (naravno, smanjivaćeš je, mada, ako si fanatik...). Dobro, stigosmo do vožnje. Šta je cilj? Pokupiš mušteriju, vreme počne da otkucava a ti teraš makinu do klijentovog željenog odredišta, a tu je i zelena strelica koja te usmerava na pravi put. Deluje jednostavno. A da li je? Pa, kad dodaš par miliona prolaznika, gust saobraćaj i uzmeš u obzir neverovatnu brzinu tvog super-taksija, onda je jasno da nećeš uživati u medu i mleku tokom vožnje, već će to pre biti krv, znoj i benzin. I zaista, kad brzinom od preko sto kilometara na čas projuriš između dva tramvaja, uletiš na pun parking, izletiš (bukvalno izletiš) sa njega i doskočiš desetinu metara niže, zatim presečeš preko parkića dok sitna deca vrište a starine proklinju mašući besno svojim štapovima, i na kraju se zakucaš u banderu, a sretna mušterija (sretna što je živa) brzo izlazi (beži) iz kola, a u pozadini roka gitara dok urla onaj batica iz „Offspringa" i, i... I, ovaaj, šta ja sad htedoh reći? A, pa da, atmosfera je za čistu desetku, ma kakvi bre, za čistu jedanaesticu. Iako nisam preterano zagrižen za vožnje, ovo je jedna od retkih koju bih, da mogu, uramio, pozlatio, platinirao i tome slično.

U toku vožnje, skupljaju se poeni i to pronalaženjem skakaonica i preletanjem preko njih. Naravno, poeni se dobijaju i za ostvareno vreme i kvalitet vožnje (što manje sudara, to bolje) i nakon sabiranja, dobija se određeni rang (nikad nisam stigao dalje od D ranga - jadno, zar ne?). U zavisnosti od toga kojoj mušteriji priđeš, zavisi i putanja kojom ćeš ići, mada na kraju opet izvezeš sve deonice, jer, logično, izvezeš sve mušterije. Već sam pomenuo četiri lika s kojima možeš da se oprobaš na stazi. Razlike među njima nisu nešto preterano izražene: Gusov taxi je nešto sporiji, teži, ali zato bolje prolazi u sudarima, dok su kola crvenokose Gene brza i laka; Axel i B.D. Joe su, po osobinama, nešto između ovo dvoje. Upravljanje mašinama je izuzetno lako, nema ovde mnogo proklizavanja, inercije tek po malo, a fizike samo na kašičicu (dobro sad, inercija nekako spada u fiziku, zar ne?;) pit. kor.). S obzirom da je ovo arkada, i ne treba više.

A sad, Njeno veličanstvo Grafika. Pretpostavljam da i ovo, poput **Virtua Tennisa**, nije maksimum Dreamcasta, ali i ovako đavolski dobro izgleda i da ne odvajam od usta za Sony Dvojku, već bi Segina nova konzola krasila moju sobu. Poligoni, teksture, detalji - sve je na maksimalnom nivou. A muzika - možda (ali veliko možda) nisu najkvalitetnije stvari, al ne da leži vrisak gitare dok branikom kosiš sve pred sobom - čista bre fantazija i to u svom najluđem obliku. O atmosferi sam već silne redove ispisao, dodaću samo da je i single player isto toliko zabavan kao two player mode.

I eto. Opis je kratak i, nadam se, sladak. **Crazy Taxi** je definitivno sladak, a onaj ko nema Dreamcast, ako može, nek' ga kupi, a ako ne, onda trk do druga, drugarice, bogate tetke ili komšinice i nek uživa kol'ko može. I baš za sam kraj, evo još jedne fraze, ovog puta od taksiste (mislim da je B.D. Joe u pitanju): Alright, let's go make some craaazy money!!!



igromer

Atmosfera	+	90 %
Kad' će nastavak?	−	
Žanr: Vožnja	1 CD	grafika 95
		zvuk 85
Broj igrača:	1-2	muzika 88
		igrivost 90
Analogna kontrola:	+	atmosfera 90

BEOPOLIS

Knjižara i CD ROM Shop BEOPOLIS U holu ***Doma Omladine****,*
Tel.:064/12 54 551, 011/322 99 22 radno vreme: pon.-sub. 09-22

samo u holu Doma Omladine

veliki izbor CD-ROM-ova

džojstici, miševi,

slušalice, mikrofoni, zvučnici

i ostala prateća galanterija...

a cena niska!

IGRE
AGE OF EMPIRES II - CONQUERORS EXPANSION
AGE OF EMPIRES II - THE AGE OF KINGS
AGE OF WONDERS
AIRPORT INC.
ALL STAR TENNIS 2000
ASTERIX - 20 PUSTOLOVINA (STRIPOVI)
ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR
AZTEC
BANG! GUNSHIP ELITE
BATTLE ZONE II
BLIZZARD BATTLECHEST
BUGS BUNNY LOST IN TIME
CAESAR III
CARMAGEDON TDR 2000
CHESSMASTER 7000
CIVILIZATION: CALL TO POWER
CIVILIZATION: TEST OF TIME
CLEOPATRA
COMBAT MISSION: BOYOND OVERLORD
COMMANDOS BEYOND THE CALL OF DUTY
CROC 2
CUE CLUB
DAIKATANA
DARK REIGN 2
DELTA FORCE 2
DEUS EX
DEVIL INSIDE
DIABLO 2
DRIVER
EA F1 2000
EA SPORTS SUPERBIKE 2000
EARTH 2150
EARTHWORM JIM 3
EMERGENCY ROO
EMPIRE OF THE AN
EURO 2000
EVOLVO
F/A-18E SUPER HORNET
F1 WORLD GRAND PRIX
F-16
F-22 LIGHTNING 3
FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MA
FALCON 4.0
FIFA 2000
FLANKER 2.O
FLIGHT SIMULATOR 2000
FLINTSTONES BEDROCK BOWLIN
FORD RAC
FREESTYL
FRITZ 6
GAME ZONE 10 (mix tuca)
GAME ZONE 9 (Mix platformskih igara)
GRAND PRIX 3
GRAND THEFT AUTO (GTA) 2
GROUND CONTROL
GUNSHI
HALF-LI
HALF-LIFE OPPOSING FORCE
HEART OF DARKNESS
HEAVY METAL FAKK
HEROES III THE SHADOW OF DEATH
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
HOMEWORLD
HOMEWORLD: CATACLYSM
HOT CHIX 'N' GEARSTI
HOYLE MAHJONG TILES
HUGO SAFARI
HYPE: THE TIME QUEST
ICE WIND DALE
IMPERIUM GALACTICA 2
KA'ROO
KISS PSYCHO CIRCUS
LEMMINGS REVOLUTION
LUCKY LUKE
MADDEN NFL 2001
MAJESTY
MDK 2
MESSIAH
METAL FATIGUE
MICHELIN RALLY MASTERS
MIDNIGHT RACING
MIDTOWN MADNESS
MIG-29
MOTOCROSS MADNESS 2
NBA LIVE 2000
NEED FOR SPEED - PORCSHE UNLEASHED
NEED FOR SPEED IV - HIGH STAKES
NEVERHOOD
NHL 2000
NOX
PANDORA'S BOX
PANZER GENERAL 3D
PHARAOH
PIZZA SYNDICATE
PROPINBALL: FANTASTIC JOURNEY
QUAKE II ARENA
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
RALLY CHAMPIONSHIP
RAYMAN 2: GREAT ESCAPE
RETURN OF INCREDIBLE MACHINE
REVOLT
RISK II
ROGUE SOEAR - MISSION PACK: URBAN OPPERATIONS
"ROLAND GARROS: FRENCH OPEN, PARIS 1999"
ROLLCAGE STAGE 2
RUGBY 2001
SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES
SHOGUN TOTAL WAR
SIMCITY 3000 UNLIMITED
SIMPLY GAMES 9 (Mix vožnja za slabije kompjutere)
SIMS: LIVIN' LARGE
SOLDIERS OF FORTUNE
SOLDIER OF
STAR LANCER
STARCRAFT: BROOD WAR
STARTREK: NEW WORLDS
STREET WARS - CONSTRUCTION UNDERWORLD
SWAT 3
SYDNEY 2000
SYSTEM SHOCK 2
TACHYON - THE FRYNGE
TEMPLE OF ELEMENTAL EARTH
THEOCRACY
THIEF 2
TIBERIAN SUN
TIBERIAN SUN: FIRESTORM
TIGER WOODS PGA TOUR 2000
TONIC TROUBLE
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
UEFA MANAGER 2000
ULTIMATE STAR WARS COLLECTION
UNREAL TOURNAMENT
URBAN CHAOS
WARLORDS BATTLECRY
WORMS ARMAGEDDON
X-TENSION
ENCIKLOPEDIJE
3D HOME INTERIORS
ART GALLERY
AUTOROUTE EXPRESS: EUROPE 2001
BOOKS ONLINE vol.3
BRITANNICA 2000
CEZANNE
CONCISE OXFORD DICTIONARY
DENTRO L'ITALIANO
DICCIONARIO DE MARIA MOLINER
DUDEN (NEMACKO - NEMACKI RECNIK)
ELLE BEAUTY GUIDE
ENCARTA ENCYCLOPEDIA 2000
ENCARTA ENCYCLOPEDIA 2000 DELUXE
ENCARTA INTERACTIVE WORLD ATLAS 2000
ENCARTA WORLD ENGLISH DICTIONARY
EYEWITNESS ENCYCLOPEDIA OF NATURE 2.0
EYEWITNESS ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE 2.0
GREAK ISLANDS
GREAT ITALIAN PAINTING
GREAT MUSEUMS OF THE WORLD vol.1 LE LOUVRE
GREAT MUSEUMS OF THE WORLD vol.2 MUSEUMS OF EUROPE
HERMITAGE
HISTORY OF THE WORLD 2.0
HISTORY OF THE WORLD ART
LE LOUVRE
LE ROBERT ELECTRONIQUE FOR WINDOWS
LEARN TO SPEAK ENGLISH 8.0
LEARN TO SPEAK FRENCH
LEARN TO SPEAK GERMAN
MAGENTA POLYLEXICO 2.2 (GRCKO-ENGLESKO-GRCKI RECNIK)
McGRAW HILL ENCYCLOPEDIA OF SCEINCE AND TECHNOLOGY
MENSA BRAINBREAKERS
WEBSTER'S COLLEGIATE DICTIONARY DE LUXE
MICROSOFT DOGS
MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART
MICROSOFT OCEANS
MUSEE D'ORSAY
OXFORD 4 IN 1 EURO DICTIONARY
OXFORD ENGLISH DICTIONARY (616.000 RECI)
OXFORD TALKING DICTIONARY
RAND MCNALLY MILLENNIUM WORLD ATLAS
SIERRA HOME ARHITECT
WORLD MYTHOLOGY
INTERPRETER
SOFTVER
3D STUDIO MAX RELEASE 3.1
ADOBE ACROBAT 4.0
ADOBE ILLUSTRATOR 9
ADOBE INDESIGN 1.5
ADOBE PHOTOSHOP 5.5
ADOBE PREMIER 5.5
ARCHICAD 6.5
AUTOCAD 2000
BEST 2000 VOL. 2
BEST AUDIO COLLECTION 2000 VOL.2
COREL DRAW 9
DELPHI 5.0
PAGE 2000
INTERNET COLLECTION
LINUX RED HAT 6.2 INSTALLATION
MACROMEDIA COLLECTION
MACROMEDIA FREEHAND 9
MICROSOFT OFFICE 2000
MICROSOFT PROJECT 2000
SQL SERVER 2000 ENTERPRISE EDITION
MP3 STUDIO 2000
MSDN LIBRARY APRIL 2000
NORTON SYSTEM WORKS 2000
WINDOWS 2000
WINDOWS 98 SECOND EDITION
UM EDITION
DECIJE
ARIEL'S STORY STUDIO
BARBIE WORLD
CRAYOLA CRAFT TIME
DISNEY DINOSAUR ACTIVITY CENTER
DISNEY MAGIC ARTIST STUDIO
DISNEY'S 12 IN ONE INSTALLER
ES ACTION GAME
VE 8 IN 1
ON GAME
DISNEY'S TOY STORY 2
DISNEY'S VILLAINS REVENGE
EYEWITNESS CHILDRENS ENCYCLOPEDIA
FELIX THE CAT'S: GIANT ELECT. COMIC BOOK
KID SPEAK ENGLISH
LEGO LAND
LION KING PACK
LOONEY TUNES ANIMATED JIGSAWS 4 IN 1
McMILLANS DICTIONARY FOR CHILDREN
MY FIRST AMAZING DIARY
MY FIRST AMAZING DICTIONARY 2.0
POKEMON - TRADING CARD GAME
QUEST FOR CAMELOT
READER RABBIT PLAYTIME FOR BABY
MP3 COLLECTIONS
MADONNA
SVE U SVEMU - DJOLE!
THE BEATLES
U2
EROTIKA
DANGEROUS
DEBUTANTES VOL.1,2.
DOUBLE HEADER
PAMELA ANDERSON: PLAYMATE PORTFOLIO
SUITE 18
VIRTUAL SEX WITH ASIA, JENNA,NIKKI TYLER

Age of Empires II: The ConquErors

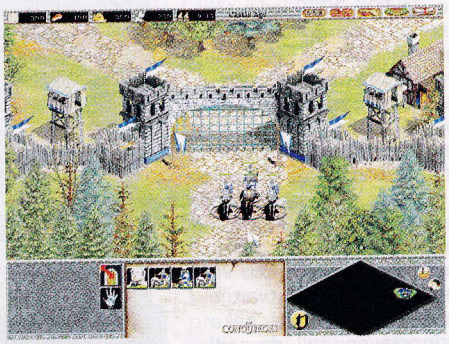
Nikola Dmitrović

mission CD

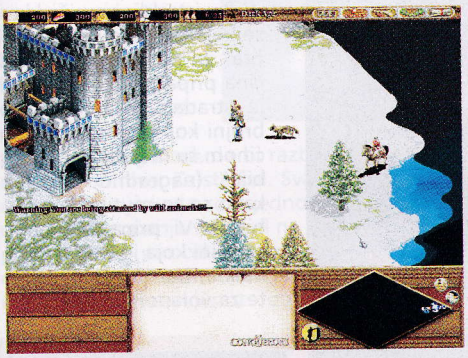
Prilično sam se obradovao kada sam u ruke uzeo ovaj zvanični dodatak za najbolju strategiju (apsolutno subjektivno mišljenje). Više smo se svi bili izgubili u naletima raznih 3D igara, a među njima i 3D strategija, pa tako ovaj expansion pack za Age Of Empires 2, pod jednostavnim naslovom The Conquerors (Osvajači), dolazi u pravo vreme da ispuni dane mnogim ljubiteljima klasičnih 2D strateških igara, koji su voleli, i još uvek vole AOE serijal. I dok su se proizvođači igara sa svih strana utrkivali u tome ko će napraviti bolji engine, čija će igra izgledati naprednije, bolje, šarenije, lepše, ljudi iz stare i proverene ekipe koja je radila originalni deo AOE-a su mirno usavršavali svoju igru, radili na kvalitetu, i pokazali da i od boljeg ima bolje.

Poboljšanja i novine? Kao prvo, tu su nove civilazicije - Asteci, Huni, Korejci (evo naših „mušterija" u rukometu), Maje i Španci. Nove civilizacije povlače za sobom i nove jedinice - Conquistador (znate oni uobraženi španski osvajači sa bradicama), Eagle Warrior, Halberdiars, Hussuar, Jaguar Warrior, Missionar, Petard, Plummed Archer, Tarkan (Tarkan, ne Tarzan), Turtle Ship i War Wagon. Gde su nove jedinice, tu su i nove tehnologije (dobro, možda i nije logično, ali nema veze) - Bloodlines, Caravan, Herbal Medicine, Heresy, Parthian Tactics, Theocracy i Thumb Ring. Idemo dalje - nove kampanje. Učili ste, a možda će te tek učiti iz istorije, o Atili, vođi Huna. Uz CD **Conquerors** možete lagano zapaliti sa tog časa, jer cela kampanja prati put ovih istočnjačkih varvara, na čelu sa „Bičom božijim", kako je Atila sam sebe prozvao. Sledeća kampanja prati život El Cida, i unutrašnja događanja i prevrtanja u Španiji. Tu je i Montezuma, vladar Asteka, u pokušaju da odbrani zemlju i ogromno bogatstvo od naleta daleko nadmoćnijih osvajača. I na kraju, četvrta kampanja, koja predstavlja miks raznih velikih istorijskih osvajača i njihovih bitki, počevši od 732. pa do 1598. godine.

Izgled mapa i terena je prilično usavršen. Ubačeni su snežni, kao i tropski tereni, pa tako armija koja korača ostavlja tragove u snegu. I dok su vukovi stalna pretnja u snegom prekrivenim krajevima, u tropskih delovima vreba jaguar, dok je ćurka ovde zamena za ovcu. Što je najbolje, neki tereni su realni, odnosno pravljeni na osnovi stvarnih mapa Britanije, Francuske, Italije... Tu su i nove mape za standard game mod - Arena, Ghost Lake, Mongolia, Nomad, Oasis, Salt Marsh, Scandinavia i Yucatan.



Sitnice, sitnice i sitnice, uvek su bile zaštitni znak ove strategije. I sitnice su se usavršile, i dobile na još većoj realističnosti. Britanski Town Center sada zahteva 50% manje drva, ali samo u Castle i Imperial Age (*logično, jer su se zamkovi u ovom periodu gradili isključivo od kamena, a drvo je bilo potrebno samo za mostove, kapije i za sitnice u unutrašnjosti zamka, prim. profesorke istorije*). Pa onda, recimo, vizantijski Monkovi leče 50% brže od običnih, lovci iz redova Gota nose +15 hrane, itd. I stare jedinice su doživele neke sitne izmene, poput brže izgradnje, bržeg kretanja i ostalog, ali bi sada bilo nemoguće sve to spomenuti.

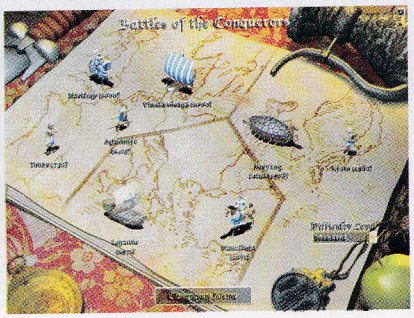


Postoje tri nivoa težine - standard, moderate i hard, gde je standard ono što je nekad bilo very easy. Moderate je za one koji su upoznati sa igrom do detalja, ali nemaju mnogo iskustva. Hard je samo za one koji su po dvadeset puta prelazili kampanje sa Jovankom Orleankom i drugima. AI je znatno unapređen. Seljaci rade pametnije, i pametnije se kreću kroz prostor (znate ono, vi ga pošaljete da poseče drvo na pet metara od njega, a on napravi tri kruga oko bašte, pokvasi se malo u rečici, prođe selo uzduž i popreko, i tek onda kaže „Aha, drvo! Pa, što ne kažeš...", e pa više nema toga). Opsadno (siege) oružje (mangonels, onager...) ne napada ako će povrediti jedinice sa svoje strane, kao što je bilo ranije, i što je jako umelo da nervira (znate ono „A gde su svi moji nestali?" e pa nema ni toga više). Brodovi se sada kreću u formacijama, isto kao i kopnena vojska.

Grafika je najmanje napredovala, što je i logično. Ali zato imamo nove muzičke temice, poput zvuka španske gitare, koja će vas dodatno inspirisati prilikom prelaženja dotične kampanje. Zvuk je ostao manje-više isti, a treba spomenuti nove naratore pred misije u kampanji, koji su odradili posao muški (a ponekad i ženski, kada je naratorka u pitanju).

I Editor je unapređen. Možete menjati imena i osobine jedinicama. Isto tako, poboljšan je i multiplayer. Usavršen je chat sistem, jer se sada svaka poruka javlja u boji igrača koji ju je poslao (*wow! Kako li su to izveli? pit. kor.).*

AOE je bio i ostao majstor među strateškim igrama, a ovaj disk to i potvrđuje. Verovatno će u budućnosti pristizati i nove dodatne misije, zvanične i nezvanične, a onda će, svi se nadamo, *Microsoft* izbaciti i treći deo strategije koja je već postala legenda.



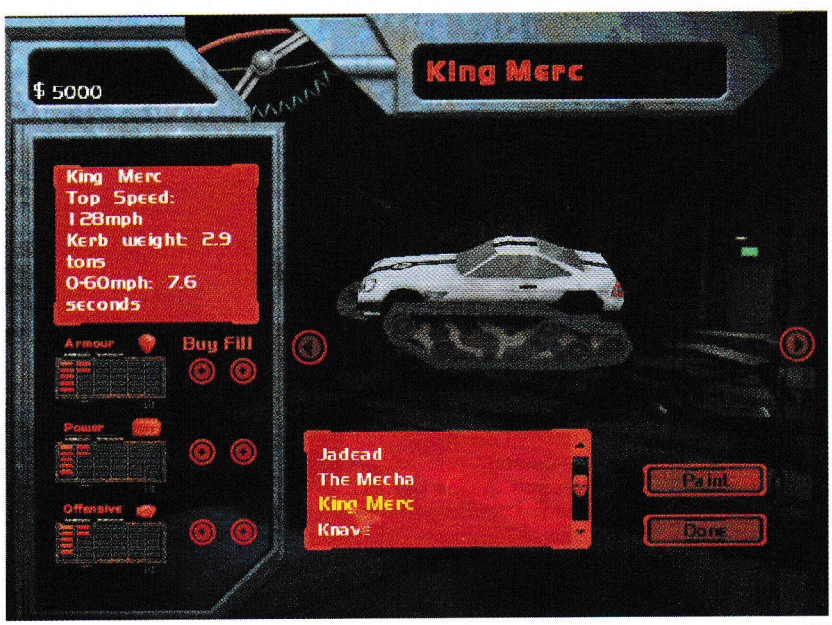
Carmageddon TDR 2000

Marko Šubarić

Prvo sam čuo neke glasine oko Carmageddona 3 na Internetu. Od onda je prošlo dosta vremena, i kad sam već zaboravio na ovu igru, u „PC Gameru" pojavio se demo. To je bilo pre mesec dana. Vratim demo u redakciju, i posle par dana dobijem kompletnu igru. Super, a mislio sam: „Dobro, sad sam igrao demo, istrpeću još par meseci pa će i full verzija". Zaista, super.

Pun naziv ove dugo čekivane igre trebalo je da glasi **Carmageddon: The Death Race 2000**. Naziv je skraćen zbog problema sa određenom filmskom kompanijom koja polaže pravo na korišćenje imena „Death Race". Eto, i toga ima u svetu - autorska prava, čuj gluposti... Uglavnom, igra je tu. Ono što se prvo da primetiti je da je **Carmageddon** serijal sa ovim izdanjem doživeo dosta promena. Za **TDR 2000** izdavačka kuća *SCi* je obezbedila nov programerski tim, novi engine, a bogami došlo je i do promena što se tiče samog gameplaya. Ovaj put, *SCi* je za posao razvijanja igre uzeo australijsku programersku kuću pod nazivom *Torus*. *SCi* se oduševio engineom koji im je u ranoj fazi prikazan od strane *Torusa* - ostalo je istorija.

Svi mi koji imamo kompjutere, volimo određenu igru. Igre igramo zato što nam omogućavaju da radimo one stvari koje u životu ne bi smo mogli. Kroz video igre neko ostvaruje neostvarene snove, neko jednostavno želi da vidi kako je u kokpitu lovca F-18, neko leči komplekse, a neko živi u zamišljenom svetu neke avanture. Pomoću serijala **Carmageddon**, saznali smo još jednu tužnu istinu o ljudima. U svima živi jedan mali trkački manijak koji, zapravo, obožava da gazi ljude, životinje, da ruši i uništava. Ljudska rasa jednostavno obožava sve što teži uništenju i samouništenju. Uvidevši da je **Carmageddon 2** stvorio hordu takvih PC-trkača-manijaka (neki ih još zovu „obožavaoci", obično neke igre ili slično), *SCi* je shvatio da mora da napravi nastavak igre inače će se ludilo preneti na ulice. Shvatili su i to da nastavak mora da bude dobar, a izgleda da su malo počeli i da rade na smirivanju manijaka u nama. Bilo kako bilo, evo njihovog pokušaja da „smire situaciju".

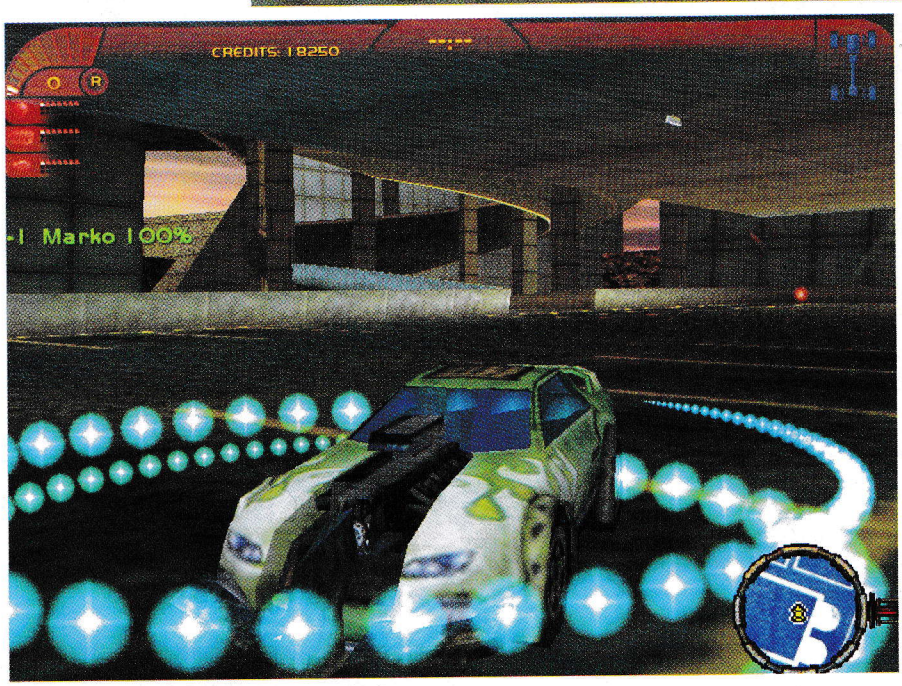


Radnja igre smeštena je u ne tako daleku budućnost. Grupa dobrostojećih ljudi okupljenih u grupu pod nazivom"Subates" naredila je seriju nuklearnih napada po raznim delovima zemlje (pretpostavljam Amerike), u cilju istrebljenja niže klase koja „nije dovoljno dobra" za novi poredak. Većina pripadnika niže klase je stradala, a oni malobrojni koji su preživeli većinom su mutirali u „zombije" (nagradno pitanje: kako se to mutira u zombija?). Vi pripadate onoj manjini koja je ostala normalna, bar donekle. Sedite za volanom vašeg

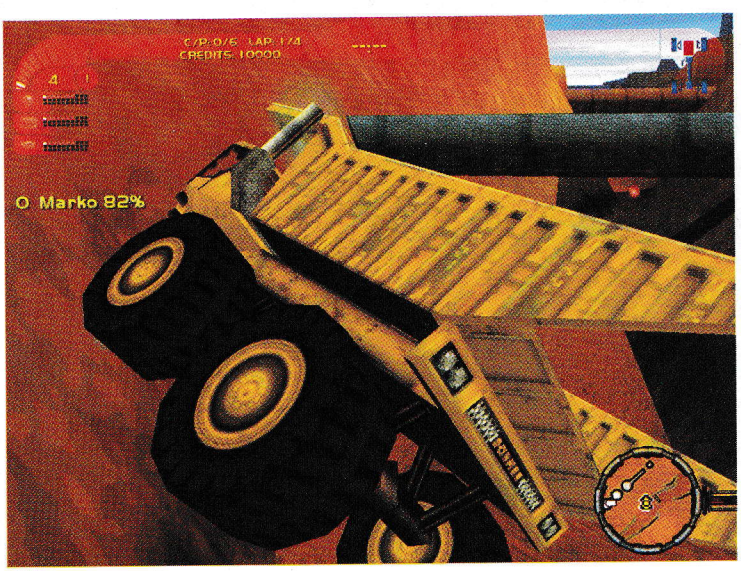
automobila i jedino što želite je da pobegnete iz zemlje.

Prva razlika u odnosu na prethodnika je ta što možete da vozite *Freerace*, koja je baš to što joj ime kaže, a možete otpočeti i sa kampanjom. Glavna karakteristika prethodne igre ovog serijala bila je: gazi sve što vidiš, ud'ri protivnika u punoj brzini kako bi ga uništio i pobedićeš. Međutim, akcenat u **TDR 2000** dobrim delom stavljen je i na samu trku, a svaka kola koja uništite biće zamenjena policijskim. Nikako, ali nikako, nemojte pomisliti da je **Carmageddon** izgubio na svojoj surovosti... dobro, možda samo malčice. Da bi ste pobedili u Freerace modu bitno je da završite određen broj krugova, i naravno da ostanete živi. Gaženjem svega što se kreće ovaj put nećete dobiti veliki vremenski bonus koji će vam omogućiti da imate dvadeset minuta vremena u šteku pa da uništite baš svaku kantu za smeće. Glavni vremenski bonus dobijate prolaskom kroz checkpoint, tako da vas igra uglavnom forsira da se trkate. Da bi ste pobedili ne morate biti prvi; cilj je samo da završite trku. Nemojte pomisliti da je to baš lako.

Kampanja se sastoji iz oko pedeset misija, i ima svoju priču, koja je prilično dobra za jednu arkadnu trku poput ove. Neke misije se sastoje iz same trke, dok u nekima gotovo i da nemate protivnika već treba da stignete do određene tačke za određeno vreme i uradite to i to. Tipičan primer je kada jurite po gradu u trci sa vremenom da bi ste sakupili tri dela bombe kojom ćete razneti misijom određenu metu. Još jedan primer koliko je igra zabavna i kako programerima nije nedostajalo ideja je kada na kraju Hollywood kampanje morate da aktivirate ogromnog gorilu po imenu King Konk da bi razbio zid koji vodi u sledeći nivo. Zaista kul. Svakako vrhunac iznenađenja je kada se u jednoj misiji nađete u tenku. Kampanja se svodi na to da treba da probijete svoj put od staze sa temom Holivuda, preko pećina, močvara, vojnih baza i na kraju kao najopasniji put - put kroz policijsku državu. Misije nisu nimalo lake, čak i na najnižem nivou težine. Retko koju ćete preći iz prvog puta, svaka ima svoj fazon, i dok ga ne provalite verovatno ćete se prilično namučiti, a ja sam bogami i po tastaturi lupao.



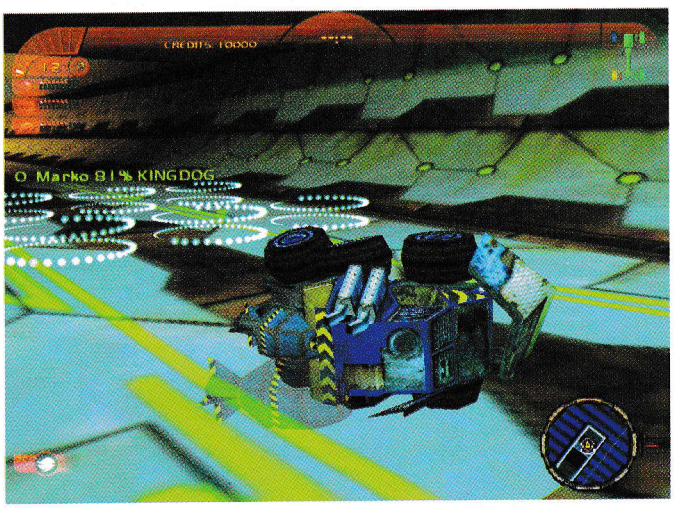
Sledeća stvar koja se razlikuje u odnosu na **Carmageddon 2**, a koja se mnogima neće svideti, je nedostatak „živih". Sećate li se (obraćam se manijacima u nama, znate, oni što čuče) kako ste u „dvojci" gazili one ljude do besvesti, konje i krave bacali na mesec, krv prštala na sve strane? E, ovde je došlo do najbitnije promene. U prethodnoj igri „zombiji" su izgledali prilično ljudski, dok su ovde to raznobojne aveti koje se muvaju okolo. Krave su ljubičasto kamenje sa četiri noge itd. Ono što je sigurno je da će *SCi* imati manje problema sa „društvom roditelja" i sličnim organizacijama, ali okorelim karmagedoncima se neće baš svideti ideja ljubičastih zombija umesto lepih ljudi zombija. Šta je, tu je, možda se nekom baš ovo i svidi. S druge strane, zombiji su mnogo aktivniji nego pre. Kako nećete dobiti vremenski bonus ako ih naslažete trista odjednom, poraženo je i na njihovom AI-u tako da ih je sada teže „pogoditi". Naravno, još uvek ima scena zombija koji zapinje za točak, i to na pretek, ali nema pet zombija koji stoje uza zid kao debili. Kada kažem da su aktivniji, ne mislim samo na sposobnost bežanja, već i na to da ako vam se desi da ih ne gazite, a muvate se okolo, oni će početi da vas gađaju raznim stvarima uključujući i molotovljeve koktele. Kad smo već kod AI-ja, reč dve o kompjuterskim suparnicima: vidi se da je AI dorađen, protivnici vas jure, lupaju se i međusobno, teže im je pobeći, a nema više prizora automobila koji se zaglavio među nekim kutijama i samo čeka da ga vi zveknete. Jedina zamerka koju imam na kompjuterske protivnike je ta što slabo uzimaju i koriste razne utility-je koji se nalaze na putu - prosto kao da ih zaobilaze.



Ono što je bila boljka gotovo svih arkadnih trka koje sam igrao do sada bilo je ili malo staza ili malo automobila. Ako ima dosta staza i automobila, onda su modeli automobila nedorađeni. Ovde to nije slučaj. Kao što sam rekao, staza ima pedesetak, što je prilično broj. Svaka je kompletna priča za sebe. Ima staza u urbanom delu zemlje, u prirodi, a bogami ima i odličnih kombinacija. Što se tiče grada vozićete gde god zamislite da se može voziti: dokovi, centar grada, garaže, industrijski deo, podzemni tuneli... svuda. Najinteresantnije su staze koje kombinuju prirodu i urbane delove. Vozite se kroz pustinju, pa kroz šumu, skočite preko brda u tunel i njime izbijete na vrh nekog solitera u centru grada. Zaista impresivno, i pre svega zabavno. Naravno, o detaljima na stazi ne treba

ni pričati. Sve živo i mrtvo možete da slomite, gurate, sameljete. Telefonske govornice, bandere, kante za smeće, parkirane automobile... ma apsolutno sve. Naravno, ni vi nećete proći baš neoštećeni.

Vozila. E, ovo je već posebna priča. I njih ima ogroman broj, gotovo koliko i staza. Modeli su zaista urađeni odlično i do najsitnijih detalja, a njihova raznovrsnost je više nego zadovoljavajuća. Možete voziti nekoliko klasičnih automobila sportskog izgleda, zatim nekoliko pick-up vozila, pa mešavine tenka i automobila i par kamiona uključujući tu i OGROMAN kamion koji se koristi u rudnicima (znate onaj što su točkovi 2,20 m u prečniku... e, taj). Naravno, tu je i nekoliko vozila čiji izgled ne mogu baš rečima da opišem. Svako vozilo ima svoje karakteristike, svoje specijalne dodatke i naoružanje. Konačno, upravljivost je prilično OK, s tim da opet sve to zavisi od jednog do drugog. Neka već imaju određeno oružje u vidu raznih seckalica na vrhu, a neka ne.



Kad smo već kod oružja, da kažem da ono zaista i nije ništa posebno. Većinom je to, modifikovano ili ne, oružje iz drugog dela i stiče se utisak da se na ovome zaista moglo poraditi. Efekti oružja, sa druge strane, urađeni su odlično i to malo vadi stvar. Sledeći veliki plus za igru je grafika, koja je, pored velikog broja vozila i staza, jedan od najjačih aduta ove igre. Kola su urađena do perfekcije, efekti eksplozija i raspadanja delova automobila prilikom sudara su odlični. Same staze su prelepe i raznobojne tako da se tu i tamo osećate kao da ste u crtanom filmu. Jedini minus što se tiče grafike su one mrdajuće polužive stvari (čitaj: zombi ljudi, zombi krave, zombi kenguri i ostala zombi populacija). Svi ti zombiji prilično su jednostavno izmodelirani, pogotovo razne živuljke koje deluju kao raznobojne mrdajuće vreće (ali opet, pitam ja vas: šta mi znamo kako su oni mutirali?). Grafika je dakle odlična, i ono što je nezgodno je što ta dobra grafika za sobom povlači izuzetnu zahtevnost igre. Moram da kažem da se i GeForce 2 GTS karta sa 32MB DDR memorije prilično muči sa ovom igrom. Da bi ste igrali ovu igru u punom sjaju treba vam i procesor, i RAM, i skupa kartica.

Dobru atmosferu u igri upotpunjavaju zvuci i muzika. Što se tiče efekata, mogu samo da kažem da su na nivou i da nisu ništa posebno, mada su prilično raznovrsni. Muzika je, pak, sasvim druga priča - ona je prosto IZVANREDNA. Mešavina techno-metal zvuka, sa akcentom na ono „metal" oduvek je bila dobra preporuka za arkadne vožnje. Ovde se muzika savršeno uklapa u neprestanu akciju i tera vas da igrate ovu igru satima, a da zvučnici budu na '10'. Zaista, retko u kojoj igri je muzika donela ovoliki plus za atmosferu.

TDR 2000 je zaista dobar nastavak i onako uspešnog **Carmageddon** serijala. Svakako, ovde je u pitanju novi engine, i dosta promenjeni gameplay, ali je kao ostvarenje za sebe **TDR 2000** odličan i pre svega neverovatno zabavan, što je i najbitnije. Jedini minus su nešto slabije izmodelirani likovi zombija i slaba efikasnost i raznovrsnost oružja, kao i naravno zahtevnost, ali **TDR 2000** je igra koja se ne sme propustiti ukoliko imate uslova da je igrate.

igromer

Atmosfera +

Zahtevnost −

89 %

Žanr: Arkadna vožnja

1 CD

Minimum: PII266MHz, 32Mb RAM, 3D karta

Optimum: PIII450MHz, 128 Mb RAM, 3D karta

grafika	81
zvuk	88
muzika	93
igrivost	84
atmosfera	95

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd
011/620-412 i 064/12-12-076

radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje

Dreamcast

PC

PlayStation

CENE DISKOVA ZA SONY I PC

	No Name	Fabrički	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM	4,5 DM
10 CD-a	3,5 DM	4,0 DM	4,0 DM
20 CD-a	3,0 DM	3,5 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	2,8 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,5 DM	2,8 DM
100 i više	NAZOVITE!!! EXTRA CENE		

- konzole, obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice
  RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min, veliki izbor fabričkih diskova, na veće količine izuzetne cene!

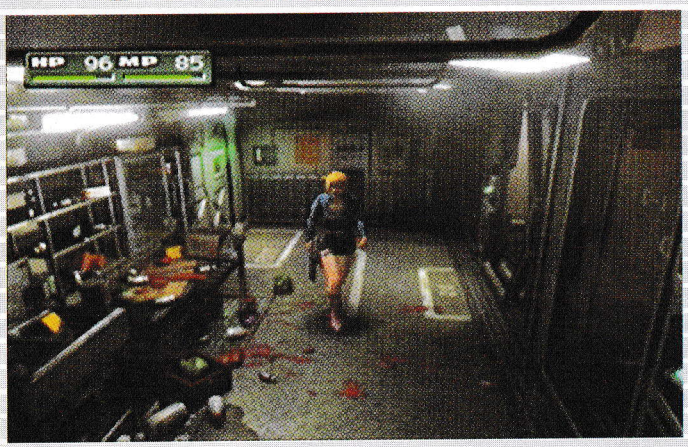
* u cenu su uračunati kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica

●●●●●● Adrijano Brišček

Parasite Eve 2

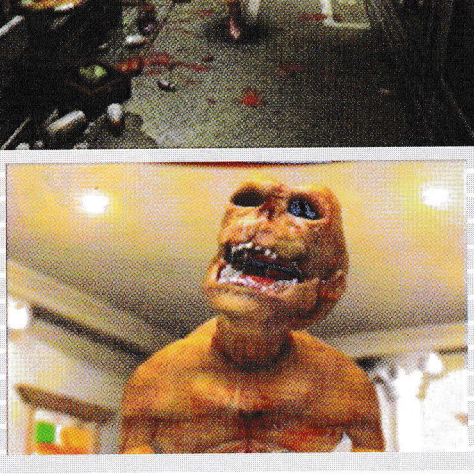
Kako autor ovog teksta nije imao duhovitu priču na temu kako je dobio dva diska Parasite Eve-a II, preći ćemo odmah na stvar. U narednim redovima ćete čitati o nastavku prve igre koja nam je isporučila Final Fantasy 8 grafiku, priču o genetici, mitohondrijama i psihokinetičkim moćima. Ime proizvođača ove igre namerno nećemo spomenuti. O razlozima? Recimo samo, da bi se Iznogud prilično iznervirao, ali opet on, kao što mu ime kaže, is no good.

Prateći priču iz prvog dela, Parasit Eve dvojka će pokušati da vas uživi u lik Aye Bree. Pošto se pomenuta Amerikanka japanskog porekla sita naubijala čudovišta iz prvog dela igre preživevši jednu izuzetnu avanturu i pre svega lekciju iz biologije, Aya Brea je odlučila da se povuče iz policije i okrene mirnijem životu. Namesto da se posveti pecanju, uživanju u prirodi, deci i porodici, ona je, zamislite, odlučila da pristupi FBI-u i to baš odeljku za paranormalne aktivnosti (pored fudbalera, danas valjda najpomodnije zanimanje, a pored novinara „Gamera" i najopasnije). Aya u ovoj igri ne sreće Moldera kao što su se neki možda ponadali - očigledno da ovih dana ima dovoljno paranormalnih pojava za sve. Nije da bi se Fox žalio na partnerku kao što je Aya: svi koji misle da je Scully lepa, nisu videli animaciju u kojoj se Aya tušira. No, dosta o X-files serijalu mada bi se igra mogla po mnogim osnovama porediti sa istim. Dakle, uživljavate se u ulogu pripadnika MISTA, odeljenja za paranormalne pojave u okviru FBI-a. Zadatak vam je da se pozabavite čudovištima koja su očigledno podlegla mutaciji, a upravo su napala jednu od zgrada u užem centru grada, i tako vi dolazite na mesto događaja i počinje avantura, blah blah...



Već iz prvog kontakta sa igrom shvatićete da se PE okrenuo Resident Evilu, više nego što je to bio slučaj u prvom delu. Sistem borbe iz prvog dela, koji danas uspešno služi Vagrant Story zamenjen je novim, više surrival horror battle sistemu. Izbačen je Random Encounter i zaustavljanje borbe u trenutku biranja poteza. Još uvek se možete misliti samo dok birate magiju, dok je ostatak u realnom vremenu. Nećemo ni da kritikujemo, ni da hvalimo ovakav sistem, nije preterano zamarao, a nije doneo ni neka fenomenalna razmišljanja i taktiziranja prilikom istrebljivanja mutiranih stvorenja koja vam se ovde pojavljuju kao neprijatelji. Ipak, hvalili ga mi ili ne, sistem se svakako približio Mikamijevoj igri, kao uostalom i ostatak igre. Naravno, neće nam biti prvi put da pređemo preko izlizane priče da bismo videli neke od najboljih animacija na tržištu uz sjajnu *In game* grafiku i par intrigantnih logičkih problema. Kad bismo rekli da je PE kopija Resident Evila i da joj je to najveća mana, onda bismo joj ujedno oduzeli i svaki adut, i ne bismo imali mesta za pohvale koje ćete ipak s razlogom pročitati u nastavku teksta. Dakle, PE jeste kopija RE-a ali joj to nije mana već samo činjenica koja opisuje karakter igre. Ko je još rekao za Quake da je loš zato što je kopija Dooma? (*Quake je loš zato što je kopija Dooma, prim. kor.*). Zato se opustite i uživajte u RE8 sa mnogo lepih animacija i ne brinite se za to što ne igrate baš prvu surrival horror igru koja je ikad napravljena.

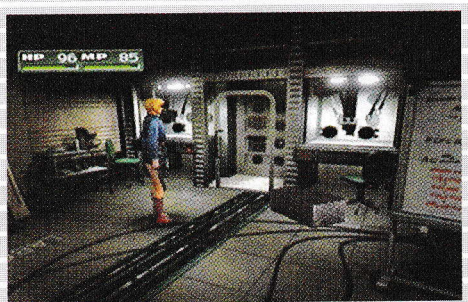
Grafika igre, naravno, nije uspela da nas iznenadi, mada je za svaku pohvalu pokušaj da se

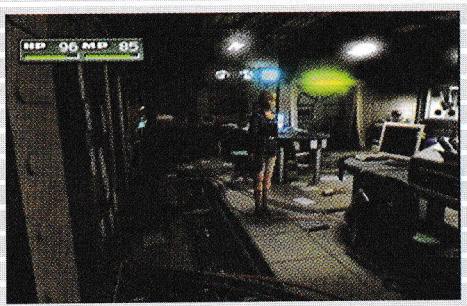


ode korak dalje što se vizuelnih efekata u ovom žanru tiče. Naime, u uvodnim sekvencama igre ostvareno je rotiranje kamere oko renderovane pozadine, i to ne u vidu mini-animacije već pravog rotiranja kamere koje prati korake vaše junakinje. Nešto novo u svakom slučaju, ali kao što smo već pomenuli, radi se samo o pokušaju. U ostatku igre nema ovakvih efekata, pre svega zbog očajne rezolucije u kojoj se sve to odvija. No, iz Playstation konzole maksimum je već izvučen, pa ne treba puno žaliti za ovim, ne baš slavnim pokušajem. Na sreću, ostatak igre je izveden u prilično dobroj rezoluciji. Isto tako, moraju se pohvaliti i pozadine koje su zaista pravo osveženje. Igra se odvija na veoma zanimljivim lokacijama, za razliku od većine igara iz žanra. Izuzetak je kraj igre koji se odvija u klasičnom okruženju vojne baze, viđenom u toliko završnica horor igara. Zvuk u igri bi bio savršen da su ubačeni voice overi. Nažalost, nasuprot Final Fantasyju i Vagrant Storyju ovde se izostanak voice overa zaista primećuje. Atmosfera pati od nedostatka dobrih glasova junaka koji bi zaista bili pun pogodak za ovakvu igru, no šta se tu može, neki ljudi ostaju robovi principa. Glavni problem ove igre ipak nije u tome što nema kvalitetnih glasova, već zec leži u nekom drugom grmu. Naime, baš u trenutku kad počnete da se zagrevate za igru i kad radnja, i napredak vašeg lika dožive vrhunac, igra počne da se završava. Dakle, kratkoća, osnovni problem surrival horror žanra nije zaobišla ni igru koja nam je došla od istih proizvođača koji su umeli da nam prirede i po 80 sati igranja. Naravno, publici ovih igara (pozamašan broj ljudi) ovo očigledno ne smeta pa ni mi nećemo vući za uši Parasite Eve zbog onoga što nismo zamerili ni Resident Evilu 3(ocena 96%, „Gamer" broj 15).

Borbe sa bosovima su valjda najbolja stvar u igri. Neke će vas zaista držati na ivici sedišta (kako to Englezi umeju da kažu). Par puta ćete se dobrano oznojiti da biste savladali neke od najvećih monstruma koje smo imali prilike da vidimo u ovakvim igrama. Naravno, tu su već ofucane fore da bos nekoliko puta oživljava, koje smo već toliko puta videli u filmovima holivudske produkcije i RPG igrama, no kad vam je život o koncu, a niste snimili već dva sata, nećete puno obratiti pažnju na neoriginalnost. Bosovi su zaista odlični, i moraćete da koristite i mozak i mišiće da biste s njima izašli na kraj, no kad konačno pobedite kopilad osećaćete se sjajno, kao kad zabijete Bojanu Nešiću gol u Winning Elevenu.

Generalno, dobra igra, izuzetnih tehničkih karakteristika, solidne priče i ne baš takve dužine, prvenstveno namenjena fanovima horor avantura ali koju će i RPG-ovci sigurno primetiti bez obzira što je dodir sa Role Playingom mali (danas skoro sve igre praktikuju uvođenje experience poena, što ne znači da ćemo sutra kad se pojavi Gran Turismo sa experiencom i njega da zovemo RPG). Bolji od prvog dela? Nećemo se time baviti, Parasite Eve 2 je jednostavno kvalitetno ostvarenje i zato ga odigrajte.





igromer

Okruženje +
Nema voiceover-a -

Žanr: RPG

2 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje MultiTap	-

84 %

grafika	94
zvuk	95
muzika	78
igrivost	79
atmosfera	78

PC/SONY PLAYSTATION

70

SONY Playstation
PC Originali
Muzika

din/CD

Mix-Izbor - 165din

NOVO PRODAJNO MESTO

ZRENJANIN

7.Jula 18

Radno Vreme: 11h - 19h

BEOGRAD

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22

Bivši Video Klub 22

Radno Vreme: 12h - 20h

SVAKOG DANA I SUBOTOM I NEDELJOM

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!

Šaljemo poštom !!!

023/34-238 063/539-380

cedeteka MK

Katalog: members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

e-mail: pilemk@eunet.yu

●●●●●● Slobodan Mitrović

Tenchu 2 Birth of Stealth Assasins

Ne verujem da postoji neko ko nije čuo za nindže i ne zna ama baš ništa o njima, neko ko nije gledao neki film ili čitao stip o ovom slavnom „zanimanju". Većini je dobro poznato da su nindže nastale zbog samurajskog kodeksa časti i njihove nemogućnosti „prevaspitavanja" protivnika jednim nožem u slabinu. U to vreme su imali i obuku za „psihološko ratovanje", zadatak da zabiju kolac straha u srce neprijatelja. Njihova obuka je bila strahovito teška ali oni retki koji su preživeli - e pa, o njima se pričaju legende. Oni su obučavani za korišćenje širokog spektra oružja i mogućnošću raznoraznih improvizacija. Sve se kaže u *Live by honour. Kill by stealth* (Živi časno. Ubi krišom).

Tenchu 2: Birth of Stealth Assasins (kako glasi puno ime) je igra od koje sam makar ja (a i većina kojima se dopao prvi deo) očekivao više. Grafički je bolja ali i dalje sa puno nedostataka. Meni je nekako delovala tek kao neki data disk za prvi deo, sa puno poboljšanja. Sad u igri postoji i mission editor, što je stvar koja se mora pohvaliti jer većina igara kad se pređe služi kao „skupljač prašine" na stolu ili nekoj polici.

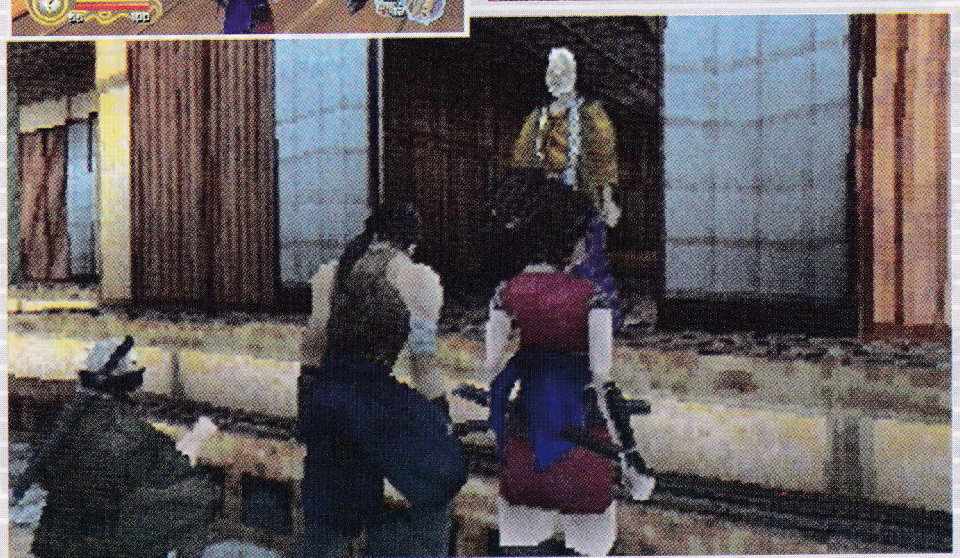
Za one koji nisu igrali prvi deo, nalazite se u ulozi nindže i pred vama stoji težak put pravljenja karijere na račun drugih - neće se baš puno buniti posle razgovora oči u oči (ako budu videli vaše). Naravno, u samoj igri ste „pošteni" nindža (ako je to postojalo) pa nećete smeti da ubijate nikoga osim određenih nesrećnika. Igra je u 3D okruženju, i moglo bi se reći da podseća na **Tomb Raidera**).

Pre svake misije nindža treba da se opremi gomilom „đinđuvica" za zadatak. Bićete naoružani katanom (mačem) i velikom željom za krvlju. Sad, postoji tri lika (dva su odmah u mogućnosti izbora dok za trećeg prvo treba da završite igru) sa impresivnim brojem dodatih tehnika za ubijanje (21). Pojavila su se i nove vrste oružja za šunjalo kao i neki novi trikovi. Naime, sada postoji mogućnost skrivanja leševa (ali i otkrivanja) i dobro poznatog štosa sa bambusovom trskom u vodi.

Inteligencija protivnika nije na zavidnom nivou što igru čini malo lakšom (ali pazite, rekao sam MALO lakšom). Tutorial je zadovoljavajući i pokazaće vam sve što bi trebalo da znate (za početak). Atmosfera je najjači adut kojim ova igra raspolaže. Zamislite osećaj kada ste prošli kraj desetine stražara i ušunjali se kod zlog samuraja... ima tu i krvavih scena.

Da li ste spremni da osvetlate obraz svom klanu, da li ste spremni da vodeći jednog (ili jednu) od tri nindže pokažete sve mogućnosti mraka....odluka je samo na vama. Ali šta god da odlučite ne zaboravite:

Ko vidi nindžino lice, umreće u najvećim mukama.



igromer

Noviteti +

Grafička nedorađenost −

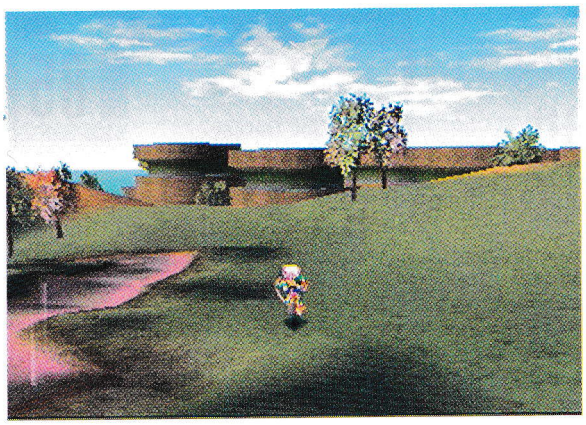
78%

Žanr: Arkada

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje MultiTap	-

grafika	70
zvuk	78
muzika	77
igrivost	80
atmosfera	85



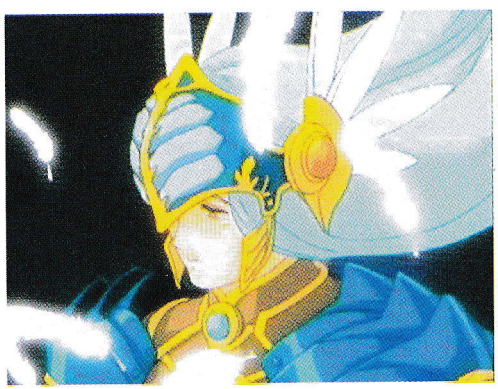
Terracon

igromer: Ništa posebno — 57% — Žanr: Arkada — 1 CD

Arkada koja vas stavlja u ulogu malih zelenih zove se **Terracon,** dolazi od malo poznatog *Picture Housea*, i predstavlja ne baš najpametniji izbor za kupovinu ovih dana. Pored toga što vas neće oduševiti ni grafikom, ni zvukom, ni muzikom, ni pričom, ni igrivošću, ova igra će vas iritirati brojnim bugovima. Izbegavajte ovaj naslov.

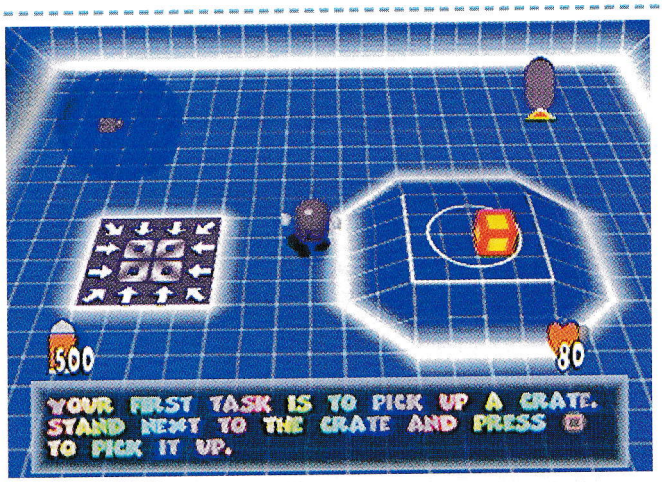
Valkyre Profile

Enixov RPG koji smo još ranije videli u verziji na japanskom jeziku. U prvom kontaktu sa igrom nismo baš bili oduševljeni, jer su crtana grafika i 2D likovi već dosadili i bogu i narodu, no sad kad je pred nama engleska verzija, čini se da je bar priča odrađena kako treba. Borba je takođe zanimljiva, mada ne baš kao ona u **Star Oceanu**. Ozbiljni RPG-ovci bi trebalo da se zainteresuju za ovaj naslov.



igromer: Ništa novo — 77% — Žanr: RPG — 1 CD

Team Buddies



Ako vas nije odbila ova slika, koja pokazuje dečiju grafiku i iste takve likove, onda ste sigurno spremni za sate provoda koje nudi **Team Buddies**. Po atmosferi (iako ne po karakteru) ova igra neodoljivo podseća na **Bubble Bobble**. Sjajna zabava za dva igrača koja će vas i oduševiti i nasmejati.

igromer: Pomalo dečije ali iznenađujuće zanimljivo ostvarenje — 74% — Žanr: Arkada — 1 CD

Ball Breakers

igromer: Užas! — ?? % — Žanr: Užas? — 1 CD

Najgore za kraj. **Ball Breakers** je nešto najgluplje, najružnije i najdosadnije što je ovog meseca stiglo do nas. Mnogi su pokušali da budu Originalni po svaku cenu, ali ništa mi nemamo od toga Što je sport bacanja klozetskih šolja u dalj originalan, kad je besmislen i skaradan? Isto važi za **Ball Breakers** koji, nadamo se, nikad neće dospeti u vaše ruke.

Priredio: Adrijano Brišček

Winning Eleven 2000

igromer: The Best Just Got Better — 85% — Žanr: Fudbal — 1 CD

Čisto da vam skrenemo pažnju, pojavila se i verzija sa reprezentacijama. Dakle nema više J lige već su sada tu updateovane reprezentacije koje se pojavljuju i u prošlom **Winning Elevenu**. Inače, Kežman je dobio 18 za brzinu. Još uvek su realni, zar ne? Ah, da, promena ocene je usledila zbog promene muzike i nešto ispoliranije grafike. Uzgred, ne očekujte neko skorije pojavljivanje ovog naslova u *Loadingu*, bar dok se ne osvetim Bokiju za 2-1 u partijama.

UBik

Avantura rađena po romanu Filipa K. Dika, dolazi od *Cryo Interactivea* poznatog po ovakvim ostvarenjima, nažalost upropaštena zastarelim sistemom sakupljanja, skladištenja i korišćenja itema koji čak podseća na neke jako stare igre sa PC-ja, kao što je recimo

igromer: Samo za zaljubljenike — 74% — Žanr: Avantura — 1 CD

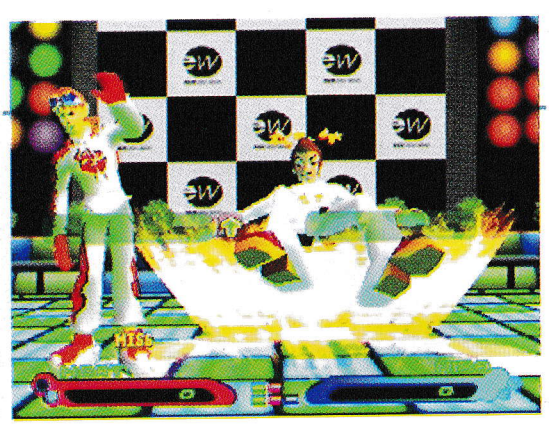
Universe. Za avanturiste i ljubitelje Filipa K. Dika ipak siguran izbor.

Chase the Express

To što je kopija **Metal Gear-a** i **Syphon Filter-a** uopšte ne smeta ovoj igri da bude *Loading* igra meseca. Sa sjajnim animacijama, odličnom grafikom i neprekidnom akcijom ova igra će vas definitivno odvojiti od učenja na neko vreme, pogotovo ako ste voleli

igromer: Instant akcija. Odlično! — 86% — Žanr: Avantura — 2 CD

pomenute dve igre od kojih je **Chase the Express** pozajmio koncept.



Bust a Groove 2

igromer: Originalno, ali ništa više. — 68% — Žanr: Đuskanje?! — 1 CD

Još jedna od japanskih „đuskarija". Igra u kojoj igrate, koju svakako igrate, ali u kojoj i igrate. Činjenica je, ipak, da likovima iz igre fale dve gitare, bubnjevi i vrišteći vokalista. Opet, to ćemo dočekati možda tek na PS2. Dotle, ili da pređemo na japanske narodnjake, ili da zaboravimo ovu igru. Mi vam preporučujemo ovo drugo.

SnowCross

igromer

Sneg. Ahhh...

80 %

Žanr: Vožnja

1 CD

Iznenađujuće dobra igra koja se bavi vožnjom skutera po snegu. Staze izgledaju odlično, skuteri još bolje, a trke imaju draž i naravno BRZINU. Dosta takmičenja za osvajanje, i kao šlag na tortu Track Editor. Da, da, moći ćete da pravite sopstvene snežne staze, po uzoru na nizbrdicu iza zgrade na kojoj ste se sankali kad ste bili mali. Nije **GT** konkurent, ali odmoriće vam oči posle onih užasnih vrućina.

Star Trek Invasion

igromer

Ne baš najsrećnija prezentacija sjajne serije

56 %

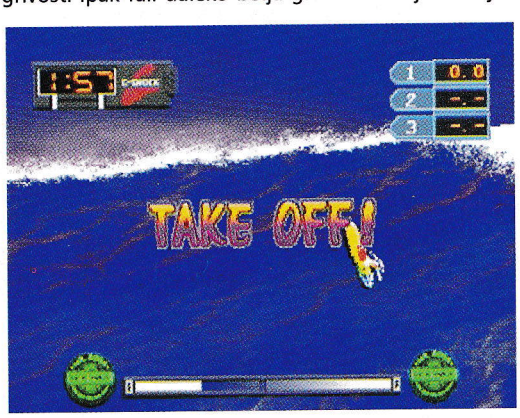
Žanr: Pucačina

1 CD

Ne sećam se da se ikad pojavila neka igra vezana za „Star Trek" koja se ne zasniva na pucanju u svemiru. Ni ova igra ne donosi ništa novo: pucanje, izbegavanje, pucanje i sve to, naravno, u svemiru. Čak ni ljubitelji serije ne bi trebalo da se preterano uzbuđuju zbog ovakvog ostvarenja, poslednji „Star Trek" filmovi su daleko bolji.

Surf Riders

Sudeći po popularnosti serije „Baywatch" u našoj zemlji ovo bi trebalo da bude najveći ovogodišnji hit. Ipak, kako smatramo da je serija najveća glupost još od "Srećnih ljudi", nismo puno očekivali ni od naslova koji se bavi surfovanjem. No, prevarili smo se, jer se ispostavilo da ovo i nije tako loš sport, bar ne u ovoj igri. Sjajnoj igrivosti ipak fali daleko bolja grafika. Menjam Playstation, televizor i liniju za dasku za surf - Beograđanin umoran od torture sunca...



igromer

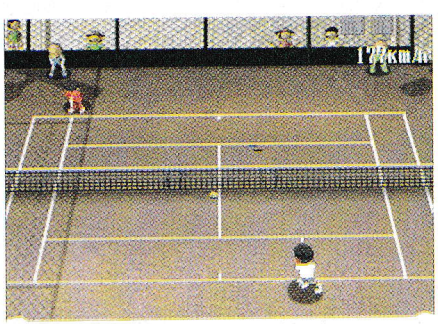
Gledate BayWatch?

76 %

Žanr: Surfovanje

1

Yeh Yeh Tenis



Posle igranja **Virtua Tennisa** bilo nam je vrlo teško da uopšte pogledamo ovu igru. Isti utisak bi ste, čini se, dobili kada bi sa ove igre prešli na neki tenis sa Commodore-a. No, to je samo vizuelna strana, a adut ove igre je zabavni faktor, kao i igrivost. Nije da se u ovom faktoru **Yeh Yeh** može poreditи sa Dreamcastovim hitom, ali ako niste igrali **Virtua Tennis** a imate **Smash Court**, svideće vam se i ovo ostvarenje. Osim što su likovi mali, smešni i po imenima parodija na aktuelne teniske zvezde, ova igra poseduje sve ostale elemente koje jedna simulacija tenisa mora da ima. Puno turnira, karijera i borba za ATP bodove.

igromer

Smash Court bez Ane Kurnjikove

71 %

Žanr: Tenis

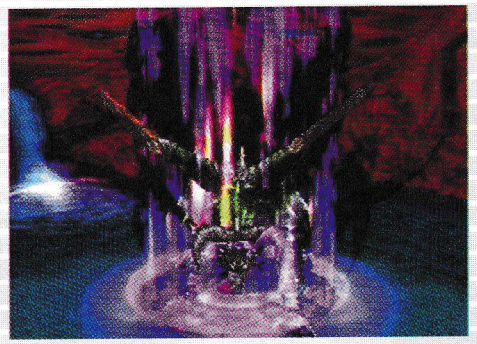
1

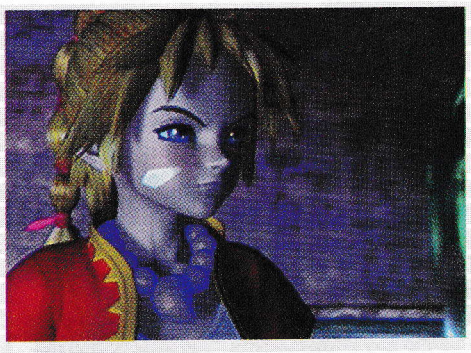
Chrono Cross

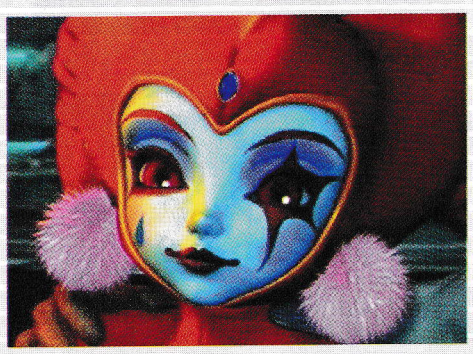
●●●●●● Bojan Nešić

Square Soft = **Final Fantasy**. Svaki Sonijevac, a ako je još i ljubitelj RPG-a, složio bi se sa ovom jednačinom. I zaista, ako se pogleda uspeh, broj prodatih primeraka, i što da ne, status legende **FF** serijala, lako se zaključuje da su to najjači naslovi koji su stvoreni i koji će biti stvoreni u ovoj programerskoj kući. Sva ostala njihova izdanja mogu da štrpnu tek po koju mrvicu sa kolača slave. Ali, da li je baš tako? U ovom broju „Gamera" biće opisana *Squareova* fenomenalna igra, a nema veze sa duplim F, a trebalo bi da je tu, par stranica levo ili desno, opis njihove takođe odlične igre - **Parasite Eve 2**. A o čemu je ovde reč? Reč je o **Chrono Crossu** - igri čiji sam intro video još pre nekoliko meseci, i jedna od retkih koju sam zaista sa nestrpljenjem očekivao, a sad je predstavljam i vama. Pa da počnemo...

Storm (tako sam nazvao glavnog baju), poletarac plave kose i sa štapinom sa sečivima na oba kraja, zajedno sa svojim kompanjonkama, a to su Kid, slatka curica oštrog noža i još oštrijeg jezika, plus devojčica Mel, ispituje staru tvrđavu ne bi li aktivirali teleport koji ih izbacuje na vrh iste, a tada... Tada kreće animacija u kojoj Storm, sa surovim smeškom na licu, zabada nož među rebra onoj slatkoj curici od malopre. Šta je sad ovo? Kakvi su ovo bre šokovi? Sledeća scena - čuju se ptičice, sunce počinje da obasjava maleno selo, a Storm se budi u svojoj kolibici, ne znajući da mu se sprema jedna od najluđih avantura na koju sam naleteo u svom igračkom stažu. Tada, posle malo vršljanja po selu, shvataš da je malopređašnji događaj zapravo smešten u budućnost, tj. tek treba da se odigra. Dobro, dobro, neću više da pišem o zapletu, treba igrati, otkrivati deo po deo misterije, mada tek negde na drugom disku stvari postaju jasnije. A sad, idemo na detaljnu analizu mog oduševljenja ovom igrom. Ona obuhvata nekoliko segmenata.







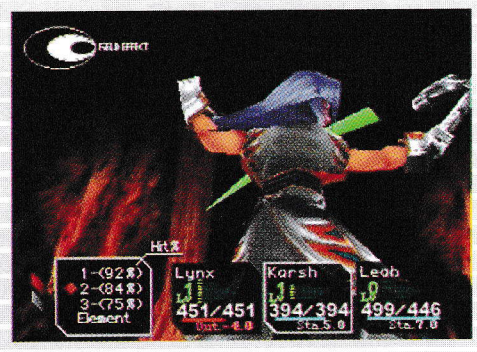
Dizajn mape (za mene jaako bitan faktor u RPG-u): mapa je u 2D fazonu, preslatkog izgleda, sve je lepo, pregledno, nema višeminutnog (da ne kažem višečasovnog) lutanja;

Broj likova: prvo brojem - 44, pa onda i slovima - četrdeset i četiri. Prvo sam pomislio, šta će ih bre toliko, međutim, maltene svaki lik ima svoju ulogu u igri, tj. postoji veliki broj *side eventsa* -sporednih avanturica koje nisu značajne za završetak igre ali su zabavne i korisne, a otkrivaju se samo uz pomoć određenih likova. U stvari, skoro svaki lik kome se prikaže faca u prozorčetu tokom razgovora, može postati član tvoje družine, samo treba da otkriješ kako.

Tehnikalije: grafika+muzika+zvuk=10+-10+10. Da, upravo tako. Po ovim pitanjima, **CC** se muški nosi sa **FF**-om. Svaka lokacija, svaki grad, pa i borbe sa bosovima su propraćene različitim, izvrsnim melodijama (**CC** je jedna od retkih igara gde muzika i zvuk zaista doprinose atmosferi). Za grafiku ću samo reći da je kao u **FF8** i to je dovoljno.

Atmosfera: iako sam nahvalio muziku, ona nije glavni element koji drži igrača, već je to zapravo priča. Dakle, u pitanju su dve dimenzije jednog sveta: Home i Another World. U prvom, Storm je mladi junoša koji hrabro kreće u avanturu, a u drugom, udavio se još kao klinac u okeanu. Tu su i panter-demon Lynx, šest zmajeva, neizbežni Dragooni, boginja sudbine, već pomenuti side eventsi, pakleni bosovi poput Ultime i Omege iz **FF8** (nije neophodno da se poraze, ali je pravi izazov uhvatiti se u koštac s njima) i na kraju da zapržimo čorbicu sa jedno stotinak magija. Borba se pomalo razlikuje od dosad viđenih u RPG-ovima. Postoje tri tipa udarca: slab, srednje jak i najjači, s tim da je procenat uspešnosti (tj. da li će da žvajzne ili da omaši) najveći za najslabiji udarac. Možeš udariti više puta, na primer, dva puta najjačim ili čak šest puta najslabijim. Kad pogodiš protivnika raste ti element, tj. *spell level* (znači, postoje spelovi nivoa prvog, drugog, trećeg itd.). Svaki lik ima neku svoju specijalku, a tu su i ekstra jaki elementi koji se moraju krasti od protivnika tokom borbe.

Šta je još bitno reći za ovu igru? Trebalo bi da ima čak osam krajeva; na primer, ako poraziš poslednjeg bosa, nema završne animacije, znači to je loš finiš, samo se ispiše *The End*. Sad, kako je meni rečeno, kad taj bos odradi u toku fajta određenu kombinaciju magija, iskoristiš Chrono Cross spell i tad bi trebalo da sledi najbolji kraj. Ostale završnice ne znam, zato preporučujem da skokneš do Interneta i tu poskidaš sve cake za ovu igru. I još mali, mali zaključak: **CC** po nekim elementima, verovali ili ne, nadmašuje **FF8**, a da li će devetku, u šta osnovano sumnjam, ostaje da se vidi.



igromer

Sve +
??? −

Žanr: RPG

2CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

95%

grafika	95
zvuk	95
muzika	95
igrivost	95
atmosfera	96

SpiderMan

●●●●●● Bojan Nešić

Spajdermen, Spajdermen, frendli nejbr Spajdermen... Priznajem da mrežoliki nikad nije bio prvi na mojoj Top 5 listi super heroja, mada se probio na treću poziciju posle onog legendarnog fajta sa Srebrnim Letačem, koji se odigrao u ne sećam se kom više broju Marvela. A ko je na prvom mestu? Reći ću samo da ima slepog miša na prsima - ali, o njemu neki drugi put. Sada idemo na *Neversoftovu* (u kooperaciji sa *Activisionom*) viziju borbe žgoljavog, crveno-plavog, paukolikog dečkića protiv horde zla.

Piter Parker, mladi hemičar i fotograf, mirno je provodio svoje dane, sve do trenutka kad je u svojoj laboratoriji smućkao nešto što nije smeo, a tu se negde umuvao i pauk, i eto nama Spajdija - kreature sa svim sposobnostima koje krase pauke, a opet ljudskog lika (čudno kako svi oni postaju face posle nekih tragedija i nesreća, niko da na neki fin i pristojan način dođe do svojih moći). Bilo kako bilo, naš junak, shvativši svoje nove potencijale, odlučuje da se malo pozabavi negativcima svoga grada i omogući svojim komšijama miran san.

Kad sam po prvi put uključio igru, bio sam pomalo razočaran. Mrljava, bezbojna grafika, očajan izgled negativaca, još gori glasovi, jedino je Spajdi izgledao koliko toliko pristojno. Ali, posle nekih dvadesetak minuta, utisak se, priznajem, umnogome poboljšao i to zahvaljujući činjenici da su kreatori poprilično uspeli da u igru prenesu originalne Spajdijeve pokrete. Dakle, tu su kretanje po zidovima, plafonu, hvatanje protivnika u mrežu, prebacivanje uz pomoć iste sa zgrade na zgradu. Čak su verno preneti i negovi udarci (npr. njegov žvajz sa obe ruke). Nivoa ima čak trideset i četiri i predstavljaju razne gradske lokacije. Prvih par nivoa ćeš se petljati po banci, šibati protiv terorista, oslobađati teroriste i deaktivirati bombe. Tu su i nivoi u kome ćeš oslobađati onog blesavog novinara, J.J. Jamesona, pa i svoju devojku Mary Jane, zatim ćeš bežati po krovovima zgrada ispred helikoptera i snajperista, i naravno, boriće se protiv super-zlih zlikovaca kao što su Lizard, Carnage, Scorpion, Rhino i konačno Super Ock. S obzirom da su ovo sve face iz stripa, tu su onda i likovi koji pomažu Spajdiju. Prva je Black Cat, potom slede Captain America, Punisher, Human Torch, Daredevil itd. Znači, ima tu i puno dobrih momaka (uuups, i jedna devojka). Priča koja prati igru nije bogzna šta, ali treba reći da pred svaki level sledi kratka animacija u vidu malog uvoda. Bosovi nisu nimalo laki za prelaženje i samo uz strpljenje, neprestano skakutanje tamo-amo i uz malo sreće, biće poraženi i to na easy nivou težine. Postoji još medium i hard level i interesantni *kid mode*. Zanimljiv je jer na tom nivou težine, sem bosova, apsolutno niko od protivnika ne predstavlja problem, što i nije tako loše, jer se samo u takvim situacijama zaista osećaš kao neuništivi super-baja. Prelaskom nivoa, dobijaš i nove kostime, a to su Black suit i Spajdermen 2099. Prvi je sasvim kul, ali drugi je živi očaj. Grafika je, recimo, tek iznad proseka, mada Spajdi i bosovi nisu loše urađeni. Nervira nedostatak raznolikosti likova - svi teroristi izgledaju isto, govore iste stvari, istim glasom; svi taoci koje spašavaš izgledaju isto, govore iste stvari, istim glasom. Muzika tek ponekad maalo digne adrenalin, a glasovi su, svi odreda, baš mizerni. No dobro, ne može sve biti savršeno (a nije savršena ni kontrola nad Spajdijem). Međutim, moram reći da na momente atmosfera predstavlja najjači adut ove igre, naročito u momentu kada se baciš u ambis između dve zgrade (a ona druga je strahovito daleko), ispaljuješ mrežu i efektno se prilepljuješ za zid a oko tebe zuje rakete i meci iz (u opisu ranije pomenutog) helikoptera. Igra je, u suštini, jako zabavna, istina, samo na kratke staze. Da je samo par stvari malo kvalitetnije odrađeno, ovo bi bio pravi hit.

igromer

Spajdi je Spajdi
Sve po malo :(

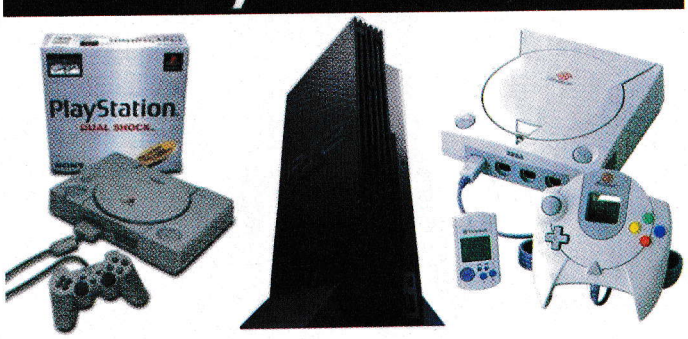
Žanr: 3D
arkada
1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	79
zvuk	71
muzika	75
igrivost	79
atmosfera	84

79 %

SHiNE production
PlayStation®



Sega Dreamcast.

- kolekcija od preko 1,400 psx naslova
- kolekcija od preko 100 dreamcast naslova
- kolicinski popusti
- najnoviji naslovi dnevno
- konzole i dodatna oprema

Brankova 23
Tel. 011 - 3284 -256
064 - 134 - 3335

SPRING

SONY PlayStation

- Tony Howk 2 pro Skater
- Dino Crisis 2
- F.A. Premier League 2001
- Danger Girl
- Chrono Cross

...think of me...

Bulevar Lenjina 10
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP 20

TEL. 011/ 311 - 5342

mob. 064/ 11 - 67 - 920

SPRING

Sega Dreamcast

KONZOLE

KOPIJE ORIGINALA

DODATNA OPREMA

Sega Dreamcast

Naručite besplatan katalog

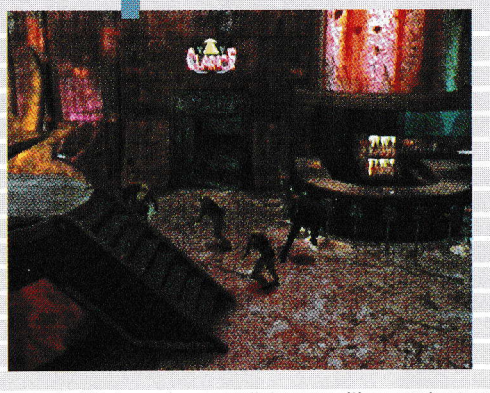
SPRING

CountDown Vampires

●●●●● Adrijano Brišček

Priča o surrival horror žanru počinje sa Shinjijem Mikamijem i njegovim timom koji je uspešno realizovao **Resident Evil** početkom 1995. godine. Igra je doživela apsolutni uspeh. Počev od uvodne filmske animacije pa do grafike u igri (a posebno koncepta same igre), ovo je legendarno ostvarenje koje i dalje oduzima dah mnogima koji ga prvi put zaigraju. **Resident Evil** se može nazvati pretečom interaktivnog filma. Uspeh, prodaja i popularnost igre utiču na kompletnu istoriju video igara i naravno povlače neminovnu kreaciju gomile klonova. I dok su neki od pomenutih klonova pokušavali da uvedu po nešto novo kako bi osvežili već pet godina stari koncept, drugi su besramno preslikavali **Resident Evil**, praktično samo menjajući imena likova koji se pojavljuju u igri. Nažalost, **Countdown Vampires** pripada ovoj drugoj grupi.

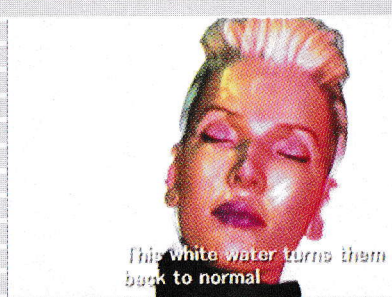
Ono što se činilo (bar po uvodnoj animaciji) dobrom igrom, pretvorilo se u pravu noćnu moru, ali u negativnom smislu, ako uopšte postoji pozitivni (*ovaj, ne. Mislim da ne postoji. prim. kor.*). **Countdown Vampires** se zasniva na gomili već viđenih stvari. Firma *Bandai Interactive* koja je (ne)odgovorna za ovo ostvarenje se potrudila da iskoristi sve već prežvakane priče, kako niskobudžetnih horor filmova tako i mnogobrojnih igara iz žanra akcionih avantura čiji je podžanr surrival horror. Znate o čemu pričam, pronalaženje ključeva, otvaranje vrata, pronalaženja šifri, ukucavanja šifri, ubijanje zomb... ups, vampira i sve što uz to ide. Da nije upropašćena dijalozima i nepotrebnim komplikacijama, radnja bi bila solidna. Detektiv dolazi na otvaranje kazino-hotela čija bi glavna inspiracija trebalo da budu horor filmovi. Za ovu specijalnu priliku angažovan je producent B movie horora koji treba da priredi horor show za otvaranje. Jedini problem je što predstava počinje da deluje previše ubedljivo, glumci grizu publiku i slično. Nije baš rang Clivea Barkera, ali priča me je dovoljno zaintrigirala da se spremim za jednu finu avanturu. Ali...



Posle uvodnog FMV-a odmah vas napadaju pomahnitali vampiri. Iskusni igrač **Rezija** će odmah pritisnuti R1 pokušavajući da nanišani i naravno to će mu uspeti, jer su u ove dve igre čak i kontrole identične. Ništa manje se ne razlikuje ni meni. Nažalost, kloniranje *Capcomovog* ostvarenja nije uspelo kad je grafika u pitanju. Rezolucija, dizajn likova i pozadina su sramni i odmah će prorediti igrački auditorijum **Countdown Vampiresa**, tako da će za ekranom do sledeće animacije u igri ostati još samo fanatici horor žanra. Igra se odvija u pomenutom hotel-kazinu čij je enterijer zaista nezanimljiv i povrh toga očajno preslikan. Boje se mešaju, teksture ispadaju, uglovi kamere prosto izluđuju. Sve u svemu, vizuelni krah **CV**-a.

Audio doživljaj je nešto bolji. Na primer, možete čuti korake iz daljeg dela prostorije koji postaju sve jači kako vam vampir prilazi. Ne baš najbolja vriska, ipak se mora reći.

Ipak, postoje neke igre koje su i lošijeg zvuka i slabije grafike od **Countdowna** pa su opet zaslužile da ih ko zna koliko puta pređemo. Vremenom pregaženi **Alone in the Dark** je još uvek bolji izbor od većine novijih ostvarenja ovakvog tipa. Dakle, ostavimo očajnu grafiku na strani, **Countdown Vampires** jednostavno postaje glup i dosadan, i to vrlo brzo. Već posle nekoliko sati provedenih uz njega, umoriće vas kao najdosadniji teniski meč i iznervirati kao poraz vašeg omiljenog tima od GSP Poleta. ako nastavite da verujete u njega i pružite mu još jednu šansu (kao što smo to mi uradili), dočekaće vas još veće razočarenje izazvano glupošću logičkih problema i radnje, pa i same borbe. Pa ako zaista želite HORROR to ćete i dobiti: igrajući ovu igru, smučiće vam se sve što ste do sad igrali. Mada, ako ste baš zaljubljenik a izigrali ste većinu ostalih igara SH tipa, onda ćemo vam možda i oprostiti što niste poslušali naš savet da se ne prihvatate ovog ostvarenja.



igromer

animacije +
klon do srži −

56%

Žanr:

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	68
zvuk	78
muzika	73
igrivost	54
atmosfera	32

TOCA 3 World Touring Cars

Adrijano Brišček

očekasmo i treći nastavak vožnje **Touring Car-sa** pod nazivom touring car asocijacije *TOCA*. Iskreno, nismo puno očekivali od naslova koji se prethodna dva puta i nije baš proslavio, no nikad ne znaš šta može da iskrsne i iznenadi te, pozitivno ili negativno. Nekoliko odličnih naslova od *Codemastersa* u poslednje vreme i gomilu dobrih vožnji za Playstation zaokružio je eto ovaj izlazak **TOCA**-e.

TOCA World Touring Cars donosi osam F1 staza, 12 proizvođača automobila, poboljšanu grafiku i što je najvažnije, dosta poboljšanu kontrolu nad vozilima, (nije baš na nivou **Gran Turisma**, ali zaista stvara dobar osećaj, pogotovo ako imate Dual Shock controler). Tu su i obavezni spektakularni sudari, varnice i oštećenja automobila koji daju dodatnu draž igri čineći je gotovo savršenom kombinacijom realističnog **Gran Turisma** i atraktivnog **Destruction Derbyja**. Kada koristite kontroler igrajući **TOCA 3,** zaista imate osećaj kao da vozite a ne kao da pomerate neku gomilu sprajtova. Osećaj je još bolji kad uključite analognu kontrolu koja upravljanje automobila dovodi na korak iza ipak neprikosnovenog **Gran Turisma**. Vozilo se sjajno ponaša i prilikom sudara, što nije slučaj ni u **GT**-u i ono što je još zanimljivije je da su oštećenja fantastično prikazana. Nažalost, još uvek je redak slučaj da su raspadanja automobila dobro urađena. **TOCA 3** to sve dovodi na svoje mesto. Požar motora, varnice, otpadanje delova, parčići stakla koji se razleću nakon pucanja šoferke - sve su to elementi zbog kojih ćete prosto želeti da se sudarite. Kad vam dosadi jurenje u suprotnom smeru samo da biste videli još jedan bumtraskrašcangr, možete se posvetiti šampionatu Touring Cars. Za razliku od većine drugih igara, **TOCA 3** ima zaista zanimljiv Championship mod. Da biste uopšte vozili trku za bodove, potrebno je da prođete test vožnju. Tim za koji ćete nastupati, pod uslovom da uopšte pređete test drive, tražiće od vas određeni uspeh. Moraćete ili da dobijete jednu trku u šampionatu, ili da se popnete tri puta na postolje ili već tako nešto. Tim koji vas angažuje je iz neke od svetskih zemalja pa ćete pre no što se oprobate u World Touring

Cars šampionatu, morati da kalite u nacionalnom šampionatu tima za koji vozite. Kad imate daleki i težak cilj pred sobom, to vas nekako motiviše, zar ne? U igri ćete se sresti sa par staza koje su nam poznate iz F1 šampionata, kako se Touring Cars šampionat vozi na istim stazama kao i najbrži cirkus na svetu. Tu su Monca, Hokenhajm, Silverstoun i još neke. Posebno ćete biti motivisani uz odlične zvuke iz igre koji sjajno prenose atmosferu sa staza. Tu je i najavljivač tipično britanskog akcenta koji će prokomentarisati i trenutni poredak na tabeli vozača. Muzika iz menija igre je takođe zadovoljavajuća. Efekti vremenskih uslova su jednako dobri kao i sve ostalo u igri. Voda na stazi će prskati na sve strane pod naletom zahuktalih vozila. Takođe se primećuje i razlika u kontroli kod vlažne i suve staze - na ovoj prvoj, gume će konstantno proklizavati. Pohvalnica ide i za strelicu koja vam pokazuje poziciju kola koja vam dahću za vratom (*Adriano je stavio „dišu za vratom", što je po Pravopisu iz 1960. godine apsolutno pravilno, ali meni se nekako više svidelo „dahću". Eto, samo to sam hteo da kažem, prim. kor.*). Najzad se neko setio i to da ubaci u vožnju, a zaista je korisno i ni malo ne smeta, osim možda CPU-u koji sad ima veće probleme oko zaobilaženja bezobraznih igrača koji neće da propuste bržeg i boljeg. Ulazak u boks predstavlja prelazak na 2D grafiku, jer su mehaničari samo 2D sprajtovi očajne rezolucije, no posle silnih pluseva koje igra poseduje ne možete joj zameriti zbog ovakvog (minornog) propusta.

Ako ste veliki ljubitelj vožnji, ne možemo da vas slažemo da je ovo nešto najbolje što se po tom pitanju može naći na PS-u. Da se razumemo, **TOCA** jeste velika zabava i verovatno će vam se dopasti na prvi pogled, ali za nekog ko traži više od igre i dalje ostaje samo **GT**. Petsto automobila je i dalje petsto automobila, a realnost i pogotovu dograđivanje automobila su i dalje adut isključivo **Gran Turisma**. Da, i **TOCA** ima sistem za podešavanje performansi auta, ali je on daleko prostiji od ovog svima nam poznatog iz **GT**-a. Nedostatak ovakvog ili bar približno kompleksnog sistema za nadogradnju jedna je od glavnih mana **Touring Carsa**. Naravno, to je samo finesa, ali baš ona koja odvaja legendarne od vrlo dobrih igara. Dakle, **TOCA** je samo vrlo dobra vožnja, no ovo ne bi smelo da spreči bilo koga da je odigra.

igromer

Poboljšana kontrola +
Malo staza −

89%

Žanr: Simulacija vožnje

1 CD

Broj igrača:	2
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	89
zvuk	89
muzika	78
igrivost	94
atmosfera	92

Računari PEGAZ
tel.: 021 21-955, 610-772
mobil: 064 111-88-19
http://www.pegaz.co.yu
e-mail: office@pegaz.co.yu
novi sad, vojvođanska 12

pegaz gamer machine: call
o.p. AMD K7 Athlon Soltek SL-77KV, procesor AMD K7-550 Athlon, memorija SDRAM 64MB, hard disk 15GB Quantum, flopi disk 3,5", monitor 15" Hansol 500A, video kartica SVGA 16 MB AGP Voodoo III 2000, tastatura PS/2, kućište ATX midi tower, miš + podloga, fax/modem 56K Rockwell int., CD ROM 40x speed Teac, muzička kartica SB 16, Joystick ili game pad, zvučnici 160W.

hardver za igrače:
grafički akceleratori (voodoo...), joystick, game pad, volani (drive wheel),...

veliki izbor softvera na CD-u:
igre, filmovi, dečiji programi, programi, enciklopedije, medicina, mp3 muzika po izboru, ... 3 7
katalog je na www.pegaz.co.yu

literatura:
kod nas možete nabaviti kompletnu računarsku literaturu u izdanju "mikro knjige".

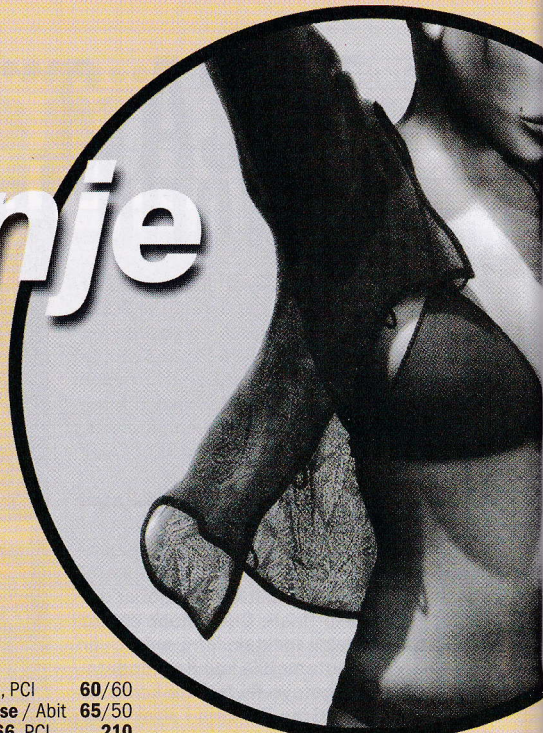
gde smo?
novi sad, vojvođanska 12 ili www.pegaz.co.yu

kako naručiti?
lično, telefonom ili mailom!

isporuka?
podignite lično, tražite da vam isporučimo na adresu ili pošaljemo poštom!

zabranjeno zviždanje

za komponentama



Naravno da i kod nas svaku računarsku komponentu možete izabrati sami. Međutim, za razliku od mnogih i bez obzira na cenu, mi nudimo komponente uglednih proizvođača, komponente proverenog i garantovanog kvaliteta. Pre isporuke, izabrana konfiguracija će biti testirana i optimalno podešena. Vodeći računa o Vašim potrebama i brzini njihovog ostvarenja predlažemo nekoliko sistema:

Paco c466 *32-7.5-CD-SB-FM-14"* ***1090.-***

CPU Celeron **466** MHz • **Intel 810** ploča sa zvučnom i grafičkom • **32Mb** • HDD **7.5Gb** • midi **ATX**, FDD, miš i tastatura • CD **Teac** 40x • Motorola 56K modem • zvučnici 120W • monitor **14"**

David c500 *64-7.5-CD-SB-FM-14"* ***1180.-***

CPU Celeron **500 MHz** • Intel i810 ploča sa zvučnom i grafičkom, **64Mb** • HDD **7.5Gb** • midi **ATX**, FDD, miš, tastatura i 120W zvučnici • Motorola 56K • CD **Teac** 40x • **14"** monitor

Luke c533 *64-10-CD-SB-FM-15"* ***1365.-***

CPU Celeron2 **533 MHz** • ploča VIA693 sa zvučnom, **64Mb** • HDD **13.6Gb** • grafička Vanta 8Mb • midi **ATX**, FDD, miš i tastatura • **CD Teac** 40x • modem 56K • zvučnici 120W • **15"** Hansol 510A.

Luke c566 *64-13,6-CD-SB-FM-15"* ***1440.-***

CPU Celeron **566 MHz** • **Intel BX** ploča • **64Mb** • HDD **13.6**Gb • TNT2 Vanta 8Mb • midi **ATX**, flopi, miš i tastatura • **CD** Teac 40x • zvučna i zvučnici 120W • modem ELSA **MicroLink** 56K • **15"** Hansol 500A

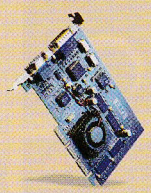
Nomak c633 *64-20-CD-SB-FM-17"* ***1945.-***

CPU Celeron2 **633 MHz** • Intel BX ploča • **64**Mb • HDD **20.4**Gb • grafička **ELSA** Erazor III Pro ViVo 32Mb • midi **ATX**, flopi, miš i tastatura • **CD** 40x Teac • **Creative Live!** 1024 • zvučnici 120W • ELSA **MicroLink 56K** PCI • **17" Hansol 710A**

Nomak i650 *128-20-CD-SB-FM-17"* ***2520.-***

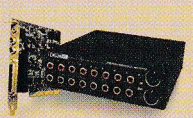
CPU Pentium III **650 MHz** • ploča **Abit X** sa UDMA • **128**Mb • HDD **20.4**Gb • grafička **ELSA** Gladiac MX **GeForce2** 32Mb • midi **ATX**, flopi, miš i tastatura • **CD** 40x Teac • **Creative Live!** 1024 • zvučnici **480W** • ELSA **MicroLink 56K** PCI • **17" Hansol 710P**

Ako mislite da nijedna od konfiguracija neće zadovoljiti Vaše potrebe, nazovite nas i konsultujte se sa našim visokoobučenim prodavcima. Odmah se informišite o ceni računara koji ste sami izabrali, ali ne zaboravite da tako formirana cena u sebi uključuje značajan popust u odnosu na pojedinačnu kupovinu komponenata. Budite pobednik, iskoračite u prostor gde će Vas



grafičke karte

Generic **Vanta** 8/16/32Mb	90/130/150
ELSA TNT2 Vanta, 16Mb, AGP	**145**
ELSA Erazor III LT, TNT2 M64, 32Mb	190
ELSA Erazor III Pro ViVo, 32Mb	**285**
ELSA Erazor X, **GeForce** 32Mb AGP	**315**
ELSA GLadiac Geforce 2 MX, 32Mb	330
ELSA GLadiac Geforce 2 GTS, 32Mb	**650**
Matrox G400 Dual Head, 32Mb	**285**
3dfx Voodoo 3 2000, 16Mb AGP	175
ELSA Revelator **3D naočare**	110
3D naočare iArt-3D, infracrvene	145
ELSA **GLoria Synergy** II, 16Mb	**185**
ELSA GLoria II 64, **Quadro**, 64Mb	ask



zvučne karte

SB32 PCI / **Creative** PCI128	27/**50**
Creative **Live!** 1024 Player, PCI	**115**
Creative Live! Platinum, PCI (optical)	**370**
TerraTec EWS 64 XL Full	830
TerraTec **EWS 88 D / 88 MT**, HD	**560/870**
Zvučnici 120W / **Leadman 480W**	20/**75**
Zvučnici Samsung GNT-5100	100
Zvučnici Teac PowerMax 500	115
Zvučnici Midiland 480W (**preporuka**)	125
Zvučnici Labtec 2xsat / 4xsat	130/190
Slušalice sa mikrof. / mik. na stalku	17/10

modemi / isdn

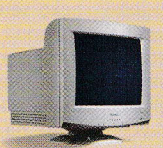
Modem Motorola/Lucent 56K PCI	40/55
Rockwell 56K PCI	50
ELSA Microlink™ 56K, V.90 PCI	**65**
Eksterni Generic 56K Rockwell	130
Eksterni ELSA Fun / Internet	135/155
Eksterni ELSA MicroLink 56K USB	190
Eksterni ELSA **56K Pro** (profesional)	240
Ekst. self ELSA **56K Office** (2mb)	310
ISDN interni ELSA MicroLink, PCI	**140**
ISDN ekst. ELSA MLink, Ser/USB	190/195
ISDN ekst. ELSA MicroLink 2ab	340
ISDN ELSA **ISDN4U**, ruter+2 x mrežna	**540**

kontroleri

SCSI **Tekram** 315U/ Teac, PCI	**60**/60
UDMA66 kontroler **Promise** / Abit	**65**/50
UDMA66 **RAID FastTrak66**, PCI	**210**
UDMA66 **RAID FastTrak66**, Hacked	**105**

cd/hdd/dvd

CD 40x **Teac** / 40 x NEC	**95**/95
DVD **Pioneer** 105S / Toshiba	**290**/245
Sigma Holywood Plus, decoder card	155
CDRW pisač Teac CD-W54E, 4x IDE	**300**
CDRW IOmega ZipCD 8x/4x/32	365
HD Quantum 7.5/15.2Gb	160/195
HD **Quantum** 20.4 / 30Gb	220/310
HD Western Digital 13.6/20.5Gb	175/**210**
HD QF LM 7200, 15.2/20.4Gb	250/305



monitori

15" Hansol 510A / **Hansol** 501P	305/325
17" Hansol 710A/710P	460/**515**
17" Hansol 710D Flat	610
17" **Samsung** 750S / 750P	510/750
17" **NEC** FE700 / FE750	655/820
19" Hansol 910A/900P	695/795
19" NEC FE950	1240

tv & video

Studio PCTV (best!) / PCTV rave	**105**/90
Studio PCTV daljinski upravljač	25
Studio PCTV **USB**, TV + FM radio	195
miroVIDEO Studio **DC10 plus**, PCI	**355**
Studio DV / Studio MP10	**325**/555
miroVIDEO **DC30 plus**, PCI	**930+65**
miroMOTION DC30 plus (Apple)	1590
DV500, DV & analog realtime	**1690**
DC1000/DC50/Reeltime	ask/ask/ask

razno

CPU **Intel** Celeron 533/633MHz	220/275
CPU AMD **Duron** 600, Socket A	175
CPU Intel PIII Coppermine 650MHz	425
CPU AMD **Thunderbird** 700MHz	**370**
SDRAM 64Mb PC100/PC133	**135**/140
SDRAM 128Mb PC133	290
Neverovatan cooler za CPU (Cooltium)	35
Ploča Abit BE-6 r2, BX+UDMA66-100	265
Kućište Midi / **Big ATX**, 230W	63/**100**
HP Deskjet 610C / 840C	190/290
Štampač **HP LaserJet 1100**	735
ZIP uređaj **IOmega** int. / ekst.	125/225
ZIP uređaj **IOmega** 250Mb USB	380
CD medija CD-R / **CD-RW medija**	2.5/**8**
Strujna zaštita APC E-10/E-20	55/85
Internet kamera USB	105
Miš Genius NetScroll+, točkić, PS-2	25
Miš Logitech, sa točkićem	35
Miš bežični Logitech Wheel Mouse	115
Tastatura Chicony multimedia, PS2	**40**
Tastatura **Chicony** ergonom.	45
Logitech Cordless Desk (key+mouse)	**230**
Volan Genius sa menjač. i papuč.	**100**
Gamepad MS **Freestyle** Pro, žiroskop	170

skeneri

Mustek 600CU, 300x600 USB	**120**
Plustek P12, A4 **600x1200**, par	**145**
Mustek 1200 UB, 600x1200 USB	150
Plustek U12, A4 600x1200, USB	155
Mustek Be@rPow 1200 USB	220
Plustek 19200S, 600x1200, SCSI	225
Plustek 12000T+trans, par	210
Plustek UT12, A4 USB + trans	**230**
Mustek A3 SP, 300x600, SCSI	**390**
Plustek A3I, **A3**, 400x800, par	**455**

Radno vreme je svakim danom osim nedelje, od 10 do 18 časova • Kontaktirajte nas na e-mail *prodaja@list.co.yu* • Kvalitetna garancija od 12 meseci • Za ELSA proizvode garancija je neverovatnih 5 godina • Pouzdana tehnička podrška na koju se možete osloniti • Besplatna instalacija Vašeg softvera uz konfiguraciju • 24 sati detaljnog testiranja svakog računara pre isporuke • Zadržavamo pravo promene cena, bez prethodne najave

miroVIDEO PINNACLE SYSTEMS

TERRATEC®

ELSA

Hauppauge®

Pozovite

306.55.60

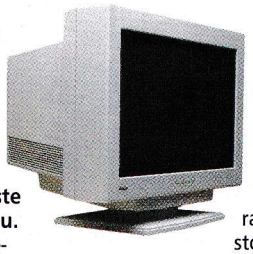
ListComputers

hardware

Iiyama Vision Master Pro 510

Željko Đurić

Da odmah raščistimo, Iiyama (čita se iljama) Vision Master Pro 510 je monitor sa dijagonalom od 22 inča. Ako ste nastavili da čitate dalje, ili ovakve monitore primenjujete za potrebe profesije, ili biste žarko želeli jednu ovakvu zver na stolu.



Od trenutka kada ovo čudovište teškom mukom izvadite iz kutije shvatićete da se na izradi ovog **Mastera** nije štedelo. Po težini koja iznosi oko 40 kg lako ćete zaključiti da je kvalitet ugrađenih komponenti vrhunski. Sledeća stvar je njegova mala dubina koja više odgovara nekom standardnom 19 inčnom modelu nego ovoj zverini. Pa kad se još malo bolje pogleda i vidi da je ekran apsolutno ravan, to je da se čovek zabrine. Uz malo kopanja po uputstvu utvrdili smo da se pri izradi koristila *Diamondtron* cev sa skraćenom katodom. I taj podatak ukazuje na potencijalni kvalitet i oštrinu slike. Sa zadnje strane monitora se nalaze 4 BNC i jedan D-SUB priključak za standardno priključivanje na grafičku kartu. Kad smo već kod nje, da biste do kraja iskoristili mogućnosti **Pro 510** modela morate imati vrlo, vrlo pristojnu grafičku karticu. Kompletna maska je, blago rečeno, konzervativno dizajnirana i *Iiyama* to ne menja već godinama. To je i normalno, utrošili su 100$ na ovaj dizajn i neće skoro da se bacaju u trošak. Komande za podešavanje su krajnje asketske, tri tastera za menije i jedan za uključenje/isključenje.

Meniji su krcati opcijama, te su podeljeni na 6 celina. Imate mogućnost podešavanja geometrije, uvrtanja slike, moirea, topline boja i ostalih mogućih i nemogućih opcija. Mada, što se nas tiče, fabrička setovanja su sasvim OK, te smo se jedino bavili razvlačenjem i centriranjem slike. Izuzetno je pohvalno postojanje opcije za podešavanje izvučenosti uglova, za svaki ponaosob, mada, ponavljam, za tako nešto nije bilo potrebe.

Izuzetno je pohvalno da na ivicama ekrana nema primetnih izobličenja. Takođe, monitor je odlično fokusiran, kako u centru tako i na krajevima. Doduše, tako nešto se za ovu klasu cena i kvaliteta i očekivalo, ali lepo je videti sve to na delu. Boje su dobre, ali ne toliko žive. To će možda zasmetati tvrdokornim igračima, ali će okoreli profesionalci u pripremi za štampu to umeti da cene. Uostalom, toplinu boja možete podešavati i po vašoj želji. Veličina tačke je 0.25 mm te je slika i pri stvarno visokim rezolucijama oštra. Jedina „mana" koja se može pripisati monitoru dolazi od same tehnologije izrade. Radi se o dve horizontalne tanke tamne linije. Međutim, navika je čudo i posle par dana upotrebe ih stvarno više nisam primećivao.

Ekran je stvarno veliki, i kako se iz priložene slike vidi, na njemu se istovremeno mogu posmatrati dva lista A4 formata u razmeri 1:1. Ako se malo nategnete, ostaje prostora i za alatke. Svakako vas zanima kakva osvežavanja ima ovaj monstrum.

Kako vam se sviđa ideja 1600x1200 u 100 Hz? Fino, zar ne? A ako se setimo samo 3D naočara koje su zahtevale 120 Hz osvežavanja, te smo rezolucije spuštali na 640x480. Sada možete da posmatrate odličnu sliku u 1280x1024 u 120 Hz, naravno pod uslovom da imate i odgovarajuću 3D kartu koja to može i da izvuče.

Iiyama Vision Master Pro 510 je monitor izvanrednih perfomansi i kvaliteta. Njegova cena je za tu klasu dosta niska, no za većinu nas običnih smrtnika će još uvek ostati nedostižan. Zato će biti par ljudi kojima to treba za posao, ili jednostavno imaju malo više para, a u ovom slučaju mogu biti sigurni da prave dobru investiciju.

Monitor smo dobili ljubaznošću Pin Computers-a 021/493-300

hardware

XWave

Željko Đurić

Kao što smo u predhodnom broju i najavili "vredno" smo se bacili na testiranje Xwave-a. Posao nam se sastojao u mukotrpnom gledanju DVD-ova, preslušavanju muzičkih i MP3 diskova.

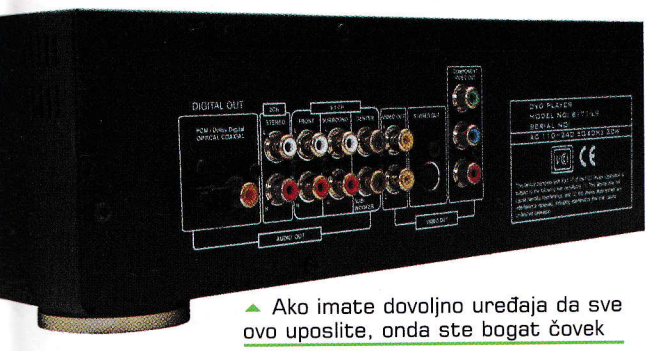
Prvu i osnovnu funkciju - gledanje DVD-ova XWave je obavljao korektno. Sa daljincem koji više podseća na svemirski brod sve moguće funkcije su vam dostupne u maltene svakom trenutku. Lagano prebacujete na odgovarajući titl, a bogami i na jezik za audio dijaloge. Hvale vredna opcija je i zoom kojim se postiže 4x uvećanje. Za opisivanje svih dugmića bi nam trebao dodatak u časopisu, tako da ću ostaviti vašem istraživačkom duhu da provali sve opcije. Ono što treba napomenuti je postojanje regional free opcije do koje se dolazi na nedokumentovani način, pritiskanjem tastera određenim redosledom. Tačan raspored će vam PIN-ovci sigurno dati.

Reprodukcija slike je za pohvalu. Naravno i u zavisnosti od samog TV aparata dobićete oštru i jasnu sliku koju jednostavno nije moguće videti na VHS kasetama. Najzad možete uživati u svim specijalnim efektima, bez bojazni da ste nešto propustili. Pored samog filma, ili koncerta, na većini DVD-ova dobijate i dodatne sadržaje, reklame, intervjue, najave, pogled iz druge kamere i još puno, puno drugih stvari. Prilikom gledanja filmova, sve je proteklo u najboljem redu, bez obzira na region diska. Sam uređaj ima nekoliko video izlaza, te ga možete priključiti na TV, ili projektor, računar, a bogami i na video rikorder. To je posebno interesantno zbog nepostojanja makrovizije, pa čak možete da snimate i na video kasetu.

Zvučni podsistem je takođe visokog kvaliteta. Pored standardnog izlaza, poseduje i dekoder i kompletan 5.1 surround sistem čime je uz odgovarajuće zvučnike osiguran visok kvalitet zvuka. Kako su svi DVD - ovi snimljeni sa takvom vrstom zvučnog zapisa, pravi je doživljaj gledanje filmova, ili možda još bolje koncerta Metallice ili Pink Floyda pod takvim uslovima. Naravno tu je i mogućnost preslušavanja audio CD. D/A dekoderi su pristojnog kvaliteta, vrlo sličnog CD plejerima za kućno slušanje muzike. Šlag dolazi na kraju, a ovde je u pitanju preslušavanje MP3 muzike. Za razliku od nekih drugih uređaja, on iskenira ceo CD, prepozna numere i svira ih. Nemate neke napredne mogućnosti tipa plej lista, ali za svakodnevno slušanje je sasvim OK. Jedino morate paziti na nazive pesama pošto se na TV prikazuju samo prvih 8 slova. Ako vam se na CD nalazi nekoliko The Best of ovoga i onoga, to može biti dosta interesantno.

Kada se sve ovo uzme u obzir, Xwave je jedan jako interesantan uređaj. Prvenstveno sa očiglednim širenjem DVD popularnosti, njegova aktuelnost je sve veća i veća. Kao računarski nezavisan uređaj je odličan, jer vam omogućava gledanje DVD-ova, video CD-ova, preslušavanje audio CD-ova kao i mp3 diskova, i to sve u jednom. Uz odgovarajuće zvučnike, ovaj sistem lako prerasta okvire kućnog slušanja muzike, iako se namenom i cenom svrstava upravo u tu kategoriju. Sam uređaj košta oko 650 filatelističkih jedinica, i kada saberete sve što vam on nudi, vidite da to stvarno nije puno. Ne tako davno najobičniji CD plejer je bio dosta skuplji od toga, a i sada ti uređaji ove klase koštaju od 300 DM pa na više.

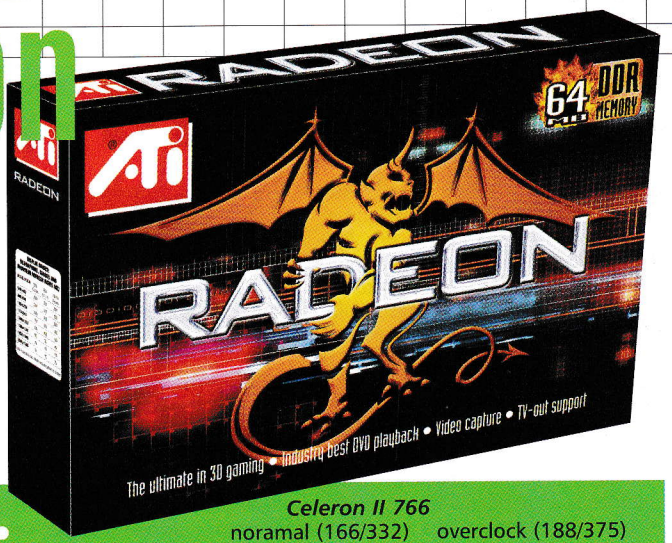
Xwave smo dobili ljubaznošću Pin Computers-a 021/493-300



▲ Ako imate dovoljno uređaja da sve ovo uposlite, onda ste bogat čovek

ATI Radeon

Marko Cilić



U poslednjih godinu dana, *nVidia* je postala apsolutni vladar na polju 3D akceleracije. Konkurenti nisu uspeli da pruže neki ozbiljniji otpor. *3dfx* i *Matrox* su donekle parirali, ali *ATI*-ja nigde nije bilo. Na sreću, *ATI* je shvatio da takva poslovna politika i nije najbolja, pa je odlučio da malo promeni stav. Pažnju na sebe su privukli modelom Rage Fury MAXX koji je na sebi imao dva Rage 128 PRO čipa. Ipak, ni on nije postigao neki spektakularni uspeh. Za neko veće suparništvo sa *nVidiom* potrebno je ipak napraviti potpuno novi čip. I *ATI* je predstavio svoje novo čudo - Radeon. Specifikacije na papiru su zadivile sve, ali pitanje je bilo kakvi će rezultati biti u praksi. Ispostavilo se da je *ATI* ispunio sva obećanja i napravio čip koji je dostojan konkurent GeForce 2 GTS-u.

Pravo ime ovog čipa je **Radeon 256** (Rage6 je kodno ime koje *ATI* koristi). U pitanju je čip u koji su ugrađene sve moguće tehnologije koje se trenutno koriste, a i one koje će tek doći. Kao prvo, izrađen je u 0.18 mikronskoj tehnologiji što omogućava veći takt corea, na kom kucaju i njegovih 30 miliona tranzistora. On poseduje 2 pipeline za obradu tekstura, a u svakom od njih može da obradi po dve teksture što daje ukupan rezultat od 6 texela po jednom clocku. Ovo rešenje donosi veliku prednost jer mogu da se obrade 3 texture po clocku. Ipak za njega trenutno nema velike podrške u igrama, ali sam *ATI* veruje da će se igre praviti tako da imaju tri ili više tekstura po pikselu i tako izvuku maksimum iz **Radeona**. On ima fill rate od 366 pixela/s, a texel fill rate je 1.1GigaTexela/s. Ovo su brojke koje su nešto niže nego one koje ima GeForce 2, ali u praksi se pokazuje da to nije veliki nedostatak. Na čip je ugrađen i Charisma engine koji se brine o hardverskom T&L engineu druge generacije. U stvari u pitanju je hardverski TCL (transformation, clipping and lighting). Znači, i ovde se radi o grafičkom procesoru - GPU (Graphics Processing Unit). Broj trouglova koji može da se obradi u sekundi je neverovatnih 30 miliona (5 miliona više od GeForce 2). Što se tiče T&L-a tu su i dve nove mogućnosti: *Vertex skinning* i *Keyframe interpolation*. Oni za zadatak imaju što realističniju sliku i glatku animaciju. Uključena je i puna podrška za DirectX 8 koji tek treba da izađe. Ovo je svakako pozitivno, jer **Radeon** neće zastariti u dogledno vreme. Od najznačajnijih stvari tu je podrška za 3D teksture i Environmental bump mapping. Ovo je prvi put da ga vidimo na nekoj karti posle G400. Mora se istaći da izgleda zaista odlično i da bi trebalo očekivati više igara koje ga podržavaju. *ATI* je uveo i novu tehnologiju *HyperZ* o kojoj se malo toga zna. Uključena je i S3TC kompresija tekstura koja radi jako dobro, a tu je i anizotropno filtriranje. Ono u čemu je *ATI* već standardno najači je DVD dekodiranje. **Radeon** ima najbolji hardverski dekoder od svih na tržištu. To su ukratko i najvažnije odlike ovog GPU. Može se videti da je po tom pitanju napredniji i od GeForce 2.

Radeon koji smo mi dobili došao je na karti sa 64MB DDR memorije. Moramo odmah da napomenemo da je karta pre test sample tako da se malo razlikuje od one koja će biti u prodaji. Prvo što se uočava da nema TV izlaza i ulaza (jedan kompozitni ulaz i kompozitni i S-Video izlaz) koji su prisutni kod prave verzije. Memorija je *Hyndai* DDR SDRAM od 6ns, dok je kod verzije koja će se naći u prodaji nešto brža - 5.5ns. Rezultat svega je da karta radi na 166MHz za core i 332MHz za memoriju. Prava verzija radi na 183MHz za core i 366MHz za memoriju, tako da kada gledate rezultate, više pažnje obratite na one kada je karta overklokovana, jer su oni u stvari približni pravim. **Radeon** se jako malo greje, jer disparira samo 8W toplote što je odličan rezultat, a manje zrači samo GeForce2 MX sa svojih 4W potrošnje. Zato solidan hladnjak sa brojnim lopaticama lako hladi glavni čip. Pokušali smo i overklok i zaustavili se na 188/375 kada je karta radila dosta stabilno. Naravno, rezultati bi bili i veći da je na karti 5.5ns memorija. Drajveri su dosta dobri i imaju jako puno opcija za podešavanje. Prečišćeni su od bagova, a mi smo naleteli na samo jedan u igri **GP3**. Tu se javlja blinkovanje slike u retrovizorima i ispod volana, ali sve bi trebalo da bude ispravljeno narednim verzijama drajvera. Takođe od njih treba očekivati i veće performanse daljim usavršavanjem. Treba istaći i dobar rad drajvera pod Windowsom 2000, sa perfomansama koje su i za 20% veće od onih dobijenih u Win98. Jedini problem je što trenutna verzija drajvera onemogućava hibernaciju, te ćete biti uskraćeni za ovu korisnu mogućnost do nove revizije. U drajverima možete da uključite i FSAA koji **Radeon** podržava. Doduše, *ATI* kaže za FSAA da je to čisto zamazivanje slike, ali su podršku za njega morali da uključe zbog borbe sa konkurentima. Možete uključiti 2 ili 4x FSAA, a kvalitet je negde u rangu sa Geforce 2 i nešto ispod V5 5500. Kada je FSAA uključen dolazi do osetnog pada performansi, ali i dalje su sve igre igrive. Doduše ne morate ga ni uključivati jer **Radeon** ima zaista izvanredan kvalitet slike, može se reći bolji i od GeForce 2. To je polje na kome je *ATI* uvek važio za jednog od najboljih. Jasna slika Radeona, dobro zasićenih boja, je samo dokaz za to. Od stvari koje se najlakše zapažaju treba napomenuti kvalitet mip mappinga koji je fantastičan. U cilju dobijanja što bolje slike *ATI* je svoju kartu optimizovao za rad sa 32-bitnom paletom boja i to posebno u višim rezolucijama. Šesnaestobitni rendering radi dosta sporo, ali ako kupujete grafičku kartu koja košta više od 600DEM vi sigurno nećete da je terate u nekoj niskoj rezoluciji i 16-bitnoj paleti boja. Zato je **Radeon** napravljen da pruži vrhunske rezultate sa 32-bitnim renderingom kako biste mogli da ga koristite u svakoj rezoluciji. Za igranje sa njim preporučujemo 10204x768x32 i sve više od toga. Recimo sa svim setovanjima na maximumu u Quake 3 Areni vi u 1280x1024x32 dobijate odličan frame rate i možete bezbrižno da se igrate uz kvalitet slike koji je teško opisiv rečima. GeForce 2 i dalje ostaje lider po pitanju performansi, mada ga **Radeon** u visokim rezolucijama sa 32-bitnim renderingom u određenim situacijama i prestiže. U poređenju sa V5 5500 izlazi kao pobednik.

2D definitivno po pitanju brzine nema više smisla porediti, pošto su svi značajniji proizvođači došli do perfomansi koje ne možemo da pratimo. Ipak, kvalitet slike je ipak nešto drugo i tu dugogodišnja tradicija firmi *ATI*, *Matrox*, *Hercules* itd. dolazi do izražaja. Definitivno prikaz na ekranu izgleda daleko bolje nego što smo navikli sa silnim konfekcijskim kartama tipa Vanta, M64, i Velocity, a slobodno se može reći da je kvalitetnija i od nekih vrhunskih GTS2 karti. Boje su lepe, oštrina više nego zadovoljavajuća i izuzetno prijatna za oko.

ATI posle dužeg vremena ima kvalitetan čip koji spada u sam vrh ponude 3D akceleratora. Fantastičan kvalitet slike propraćen je i velikom brzinom. Svako ko se odluči na kupovinu ove karte sigurno neće pogrešiti. Nadamo se da će se nastaviti sa razvojem drajvera, tako da oni izvuku maksimum iz **Radeona** do vremena kada će izaći DirectX 8 i tada ga vidimo u najboljem svetlu. Nestrpljivo očekujemo i da probamo SDR i DDR verziju sa po 32MB memorije, kao i **All-in-Wonder Radeon** koji na sebi ima i TV tjuner.

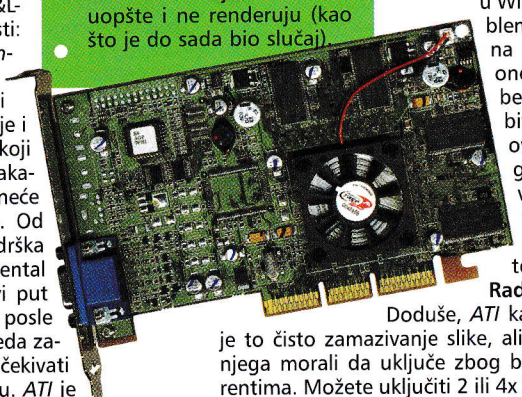
ATI Radeon smo dobili ljubaznošću ComTrade-a 011/311-20-60

Celeron II 766

	noramal (166/332)	overclock (188/375)
Quake 3		
normal	105	105
high quality	99	102
hq 1024x768	77	86
hq 1280x1024	51	59
max 1024x768	75	81
max 1280x1024	50	58
3D Mark		
1024x768x16	4185	4260
1024x768x32	3631	4160
1280x1024x32	2838	3075

HyperZ

ATI je razvio novu tehnologiju pod naziovm HyperZ koja bi trebala da donese ubrzanje u radu karte. Suština ove tehnologije se sastoji u tome da se kompresuju podaci koji prolaze kroz Z-buffer i da se vrši selekcija poligona tako da se oni koji se ne vide uopšte i ne renderuju (kao što je do sada bio slučaj).



Marko Cilić

Optika vs. Mehanika

I ovog meseca su do nas stigla dva veoma zanimljiva miša. Jedan nam dolazi iz *Logitecha* i nosi ime MouseMan Wheel, a drugi je Dexxa Optical Mouse. Oba miša su potpisale renomirane kompanije, a krasi ih i relativno niska cena. Zato nas je jako zanimalo kako se ova dva glodara ponašaju u radu.

U poslednje vreme optički miševi su stekli veliku popularnost i na tržištu se našlo dosta modela raznih proizvođača. Takav jedan miš dolazi i iz kompanije *Dexxa* a nosi naziv **Dexxa Optical Mouse**. Kao i u *Geniusov* model, opisan u prošlom broju, i u ovog glodara je ugrađena kopija *Microsoftove* IntelliEye tehnologije. Da podestimo, radi se o sistemu kod koga LED dioda crvenom svetlošću osvetljava podlogu, a mala kamera koja se nalazi u mišu slika osvetljenu podlogu oko 1500 puta u sekundi. Slike se upoređuju pomoću ugrađenog procesora i svaka razlika rezultuje pomeranjem kursora.

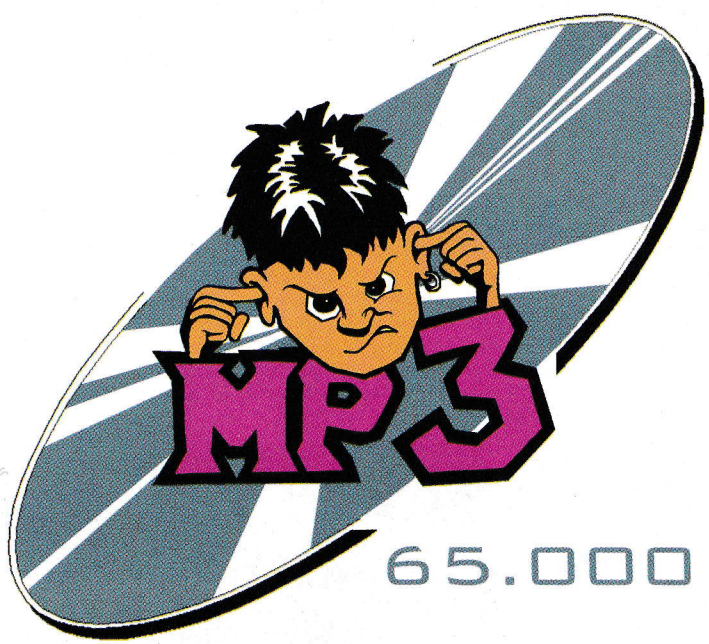
Optical Mouse se sa računarom povezuje preko standradnog PS/2 porta. Oblik mu je zaista zanimljiv, pomalo futuristički. Boje je svetlosive (tačnije srebrne), a neki detalji su i tamnosivi. Posebno je zanimljivo što je sa zadnje strane jedan mali deo urađen od providne plastike, tako da kada pomerite miša on svetli crveno. Oblikom je prilagođen i levacima i dešnjacima, a u ruci stoji veoma dobro. Ima pet tastera i točkić. Sa gornje strane se nalaze tri (sa tim što točkić predstavlja i jedan taster) i po jedan sa bočnih strana. Naravno, svi tasteri su u potpunosti konfigurabilni. Sva podešavanja su dostupna preko dobro urađenih drajvera. Oni nemaju nikakve specijalne opcije, ali one najvažnije (koje vam ustvari i najviše trebaju) su tu. Kao i svaki optički miš i ovaj je jako precizan, a to što nema kuglicu lišava vas potrebe za čišćenjem iste. Kada sve tastere konfigurišete po želji vaš rad, u Windowsu vaš rad će biti mnogo lakši, a od velike pomoći je i točkić (posebno kada surfujete). Ako volite da igrate pucačine, ni na tom polju vas ovaj glodar neće izneveriti. Samo podesite *Sensitivity* koji vam odgovara, ako želite dodatnim tasterima dodelite neke funkcije u igri koje najviše koristite i igranje može da počne. Uz miša u paketu dobijate samo disketu sa drajverima (i to za Win98, NT i 2000). Nema nikakvog uputstva, mada ono nije ni potrebno pošto je instalacija krajnje jednostavna. Jedini problemčić na koji smo naišli je neophodnost podizanja miša iznad podloge više nego što je uobičajeno. Razlog je jednostavan: kamerica je dosta osetljiva, te sliku hvata i na skoro centimetar visine.

MouseMan Wheel nije optički miš, ali zato ima puno drugih kvaliteta kojima može da se pohvali. Ono u šta na samom početku nema nikakve sumnje je kvalitet izrade. Iza ovog miša stoji *Logitech*, kompanija koja je napravila najviše kompjuterskih pacova na svetu. Ovaj model se na računar povezuje preko USB porta, ali je za svaki slučaj tu ostavljen i adapter koji omogućava povezivanje preko PS/2 porta. **MM Wheel** se odlikuje ergonomskim dizajnom, a prilagođen je za dešnjake. Tokom rada odlično leži u šaci i nema šanse da dođe do zamora čak i posle intenzivnog rada. Ono što treba istaći jesu gumirane bočne strane. One će obezbediti da vam miš ne klizi iz šake čak i kada se znojite. Zanimljivo je da su jedan komad ovog materijala ljudi iz *Logitecha* stavili i na kutiju, u kojoj dolazi **MM Wheel**, kako biste pre kupovine osetili materijal pod prstima. Ima ukupno 4 tastera i točkić. Kao neko nepisano pravilo, sa gornje strane se nalaze dva tastera, a točkić igra i ulogu trećeg. Četvrti taster se nalazi sa leve strane, tačno ispod palca. Svi tasteri su lako dostupni bez obzira na veličinu šake. Kao što je i običaj, i ovaj *Logitechov* miš prate zaista odlično napisani drajveri. Pored toga što svakom teseru možete dati funkciju koju god poželite (ali bukvalno tako) tu su i razne napredne opcije koje razdvajaju ovaj model od mora konfekcije. Dve, možda najzanimljivije, opcije su *HyperJump* i *WebWheel*. Pozivaju se na tastere koje vi odredite, naravno ukoliko ih koristite. HyperJump će vam pomoći da što pre zatvorite trenutno aktuelan prozor, da pređete u Start menu, da promenite veličinu prozora... i to sve skoro ne pomerajući miša. Web Wheel je tu da vam surfovanje Internetom učini što lagodnijim. Pritiskom na definisani taster dobijate meni pomoću koga možete da se vratite na prethodnu stranu, da zaustavite učitavanje ili ponovo učitate neku stranu, uđete u Favorites itd. Znači - one najviše korišćene funkcije browsera. U radu se ovaj glodar pokazao jako dobro. Pošto podesite sve tastere i definišete sensitivity koji vam odgovara rad postaje pravo zadovoljstvo, bilo o kom programu da se radi. Isti slučaj je i sa igrama pa je i po tom pitanju zaslužio sve pohvale. U paketu se pored miša dobija i pomenuti adapter, solidno uputstvo na nekoliko jezika, kao i CD sa drajverima za sve operativne sisteme (uključujući i Win 2000).

Dexxa Optical Mouse predstavlja dobro rešenje ako tragate za novim optičkim mišem. Ono što treba istaći jeste kvalitet izrade i mogućnost da ga koriste i levaci i dešnjaci, a jedino je u drajvere možda mogla biti pridodata još neka napredna opcija. **MouseMan Wheel** je na samom vrhu ponude „običnih" miševa (tj. onih sa kuglicom). Ako ste planirali da kupite takvog miša, ovaj model je odličan izbor po veoma primamljivoj ceni.

Miševe smo dobili ljubaznošću ComputerLand-a 011/361-0-945

SLUŠAJ SAMO ONO ŠTO ŽELIŠ!



65.000

IZBOR OD 7 DEM
HITOVI LETA 2000
MTV TOP LISTE
SVE NA JEDNOM MESTU

HTTP://HOME.DRENIK.NET/MPTRI/
10-16h (011)3228-546

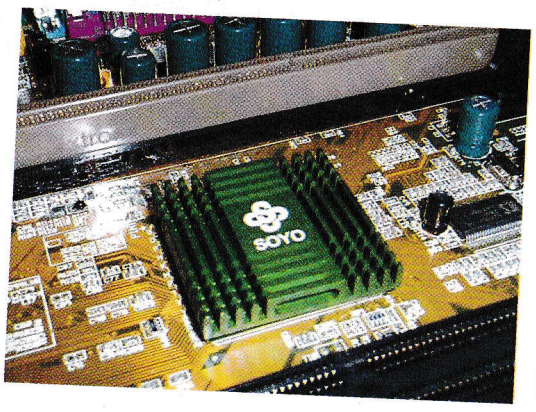
SOYO K7VIA

Miloš Stamenković

Procesorski rat između *AMD*-a i *Intela* se nastavlja. *AMD* zadaje veoma jake udarce svojim T-Bird i Duron procesorima dok se *Intel* brani svojim novim Coppermine procesorom na 1130MHz. Međutim, džaba vam dobar procesor ako nemate dobru platformu za njega, tj. dobar čipset a samim tim i dobru matičnu ploču. *Intel* je sve do fijaska sa i820 važio za proizvođača najboljih čipsetova. Za razliku od njega, *AMD* je samo dizajnirao prvi Athlon čipset, ali nije hteo ili mogao da nastavi (ne bi li svoje vreme maksimalno posvetio procesorima) da ga razvija, tako da je kreiranje čipsetova za svoje procesore prepustio kompaniji *VIA*. Ta firma, pored rada za *AMD* seriju procesora, sa svojim Apollo-PRO133A čipsetom za *Intel* familiju procesora, već neko vreme zadaje *Intelu* dodatne muke tako da je borba na frontu čipsetova takođe žestoka. Ne kažu neki ljudi bez razloga da se *Intel* više plaši *VIA*-e nego *AMD*-a. Ovu temu ćemo ipak odložiti za neku drugu priliku. A sada malo o ploči.

Soyo K7VIA je prva ploča sa najnovim VIA KX133 čipsetom koja nam je došla na probni sto. **Soyo K7VIA** je Slot A ploča tako da smo nju uparili sa Athlon procesorom na 550MHz. Sama ploča je ATX, dimenzija 220x305 mm. Na tako relativno maloj ploči se nalazi standardni kontigent slotova: AGP slot, pet PCI, po jedan ISA i AMR slot, samo dva USB porta, kao i tri podnožja za SDRAM memoriju. Zbog sve veće prisutnosti USB uređaja na tržištu ne bi bilo loše da je *Soyo* primenio neko od rešenja koja koriste drugi proizvođači i dodao još neki USB port. Sam raspored je nešto drugačiji od standardnog, tako da se AMR slot i flopi konektor nalaze između četvrtog i petog PCI slota. Malo čudan raspored, u najmanju ruku. Iako nije loše da flopi konektor bude odvojen od IDE priključaka, položaj između PCI slotova može da malo zasmeta ako su ti slotovi u upotrebi. Pohvalno je što ploča poseduje dva konektora za priključivanje procesorskog ventilatora. Oni su pomereni u odnosu na svoje standardno mesto, tako da se nalaze u gornjem desnom uglu ploče što omogućava lakši pristup. Na ploču je integrisan zvučni čip pod nazivom AC97. On nam je već odavno poznat, jer predstavlja najčešće integrisano rešenje većine proizvođača matičnih ploča. Zvuk koji emituje je standardnog kvaliteta, ne podržava nikakve 3D API-je ali je najvažnije da ne ispušta nikakve neželjene zvukove kao kod nekih ploča koje smo imali prilike da probamo sa AC97 zvučnim čipom. **SYK7VIA** podržava AGP4X transfer kao i PC133 SDRAM memoriju što su i glavni noviteti koje donosi KX133 čipset, uz već standardnu UDMA 66 podršku. UDMA 66 je kod Athlon sistema prisutan još od AMD-ovog Irongate čipseta. Međutim ti sistemi su bili „gušeni" PC100 memorijskim busom i samo AGP2X transferom, tako da KX133 sa svojim novitetima predstavlja značajan pomak u razvoju čipsetova za *AMD*-ovu seriju procesora. Za sve te novine zadužen je novi VT8371 Northbridge koji na sebi ima hladnjak za obezbeđivanje stabilnog rada pri većim frekvencijama rada, a Athlonova interna brzina FSB-a od 200MHz je naravno prisutna i na ovom čipsetu. BIOS ugrađen u ploči je AWARD i to u verziji 6.00PG. Kod njega je lep grafički prikaz osnovnih komponenti (procesor, hard disk i memorija) zamenio standardni tekstualni na koji smo navikli. Ako vam nekad ustreba standardni detaljni prikaz, on se dobija pritiskom na „TAB" taster. Sve promene brzine rada memorije, kao i promena napona procesora se, naravno, vrše iz samog BIOS-a. Promena multiplikatora procesora na ovoj ploči nije moguća, tako da ta mogućnost za sada ostaje ekskluzivitet najnovih ASUS i ABIT KX133 ploča. Overklokovanje procesora nažalost je moguće samo podizanjem brzine rada magistrale, a ponuđene vrednosti su: 100, 101, 102, 103, 107, 109, 110, 111, 113, 115, 117, 120, 125, 130, 133. To su uglavnom sve korisne brzine, mada ploča podržava još desetak vrednosti do brzine od 150MHz. Napon procesora možete podizati za + 0.05, 0.1, 0.2, 0.3 i 0.4 volta, a ako vam treba možete ići i u minus za 0.05 i 0.1 volta. Ponuđeni intervali su manje-više standardni, ali pošto se Athloni dosta greju ne bi bilo loše da se voltaža može menjati u koracima od 0.05. Time bi se dobio uspešan overklok uz što manje moguće zagrevanje procesora. Memorijski tajminzi su po default BIOS vrednostima namešteni na 8/10ns, ali ako želite maksimalne performanse sistema, potrebno je staviti TURBO vrednosti. Ploču smo probali sa dve vrste memorije i nismo imali nikakvih problema sa TURBO vrednostima, tako da ploča nije previše izbirljiva kada je memorija u pitanju.

Uputstvo koje se dobija uz ploču je kratko i vrlo pregledno tako da ćete lako naći sve informacije o pomenutim podešavanjima, naravno ako znate šta tražite. Sa priloženog CD-a potrebno je instalirati drajvere za zvučni AC97 čip kao i VIA 4in1 drajvere koji obezbeđuju maksimalne performanse KX133 čipseta. Pri instalaciji VIA 4in1 bićete upitani za mod rada AGP drajvera, a mi smo naravo izabrali TURBO. Stabilnost sistema sa maksimalnim podešavanjima je na zavidnom novou, uz stvarno dobre performanse. Nismo imali nijedan slučaj blokiranja za sve vreme testiranja, a sve je jako brzo radilo. Probali smo sa overklokovanjem Athlona sa nominalnih 550 MHz na 605 MHz uz brzinu magistrale od 110 MHz. Pri brzini od 605 MHz sve je stabilno radilo, a jedino nam je 3DMark2000 pravio probleme izbacujući nas u Windows uz poruku o grešci. Ni podizanje napona procesora nije rešilo ovaj problem. Posle instaliranja 3DMark2000 1.1 patcha taj problem se nije javljao, ali je ipak ostala nedoumica oko stabilnosti. Na 550MHz je bez patcha 3DMark stabilno radio, tako da nismo sigurni da li je sistem na 605MHz 100% stabilan. Možda je samo procesoru bilo malo vruće a velika spoljna temperatura sigurno nije pomogla, tako da smo sva testiranja obavili pri nominalnoj brzini procesora. **Soyo K7VIA** poseduje kompletan hardverski monitoring, tako da uz pomoć programa sa priloženog CD-a možete pratiti sve temperaturne promene na ploči i procesoru. Malo smo testirali razliku između standardnih 3DNow! i Athlonovih 3DNow! Enh funkcija. Sa 3D Prophet SE GeForce kartom klokovanom na 120/166MHz u 3DMark2000, pokazalo se da je 3DNow! Enh efikasniji od starog 3DNow! seta instrukcija, ali ipak dosta zaostaje za SSE performansama Intelovih procesora. Ipak, sa T&L optimizaciom u 3DMarku 2000, ovaj sistem se pokazao nešto brži u odnosu na novi Celeron procesor na 707MHz (8.5x83), što je rezultat vredan pomena.



Soyo K7VIA je u svim testovima pokazao odlične rezultate, međutim i pored noviteta u vidu AGP4X transfera i podrške za PC133 memoriju nema neke velike razlike u odnosu na prethodni čipset. Performanse ipak jesu bolje, a i novi čipset u saradnji sa novim drajverima se pokazao kao brzo i stabilno rešenje. Ako želite Athlon ili T-Bird sistem, slobodno možete uzeti **Soyo K7VIA** u razmatranje, a jedina mana je nemogućnost priključivanja Duron procesora koji će za naše tržište verovatno biti najinteresantniji.

ploču smo dobili ljubaznošću ComTrade-a 011/311-20-60

Soyo K7VIA Athlon 550MHz, 128MB RAM, 3D Prophet SE (GeForce256 SDR) 120/166, hard disk WD 20GB, Windows 98

SiSoft Sandra 2000

CPU Benchmark:	
CPU Dhrystone	1725 MIPS
FPU Whetstone	766 MFLOPS
CPU MultiMedia Benchmark:	
Integer MMX	187
Floating-Point 3DNow! Enh	223
Memory Benchmark:	
CPU Memory Bandwidth	30
FPU Memory Bandwidth	31
CPUMark99	514
Quake3 demo1	
High Quality	63
Normal	76
3DMark2000	
(1024x768 16bit, GeForce TL)	330
(640x480 16bit, AMD 3DNow!)	251
(640x480 16bit, Athlon 3DNow!)	354
(640x480 16bit, GeForce TL)	564

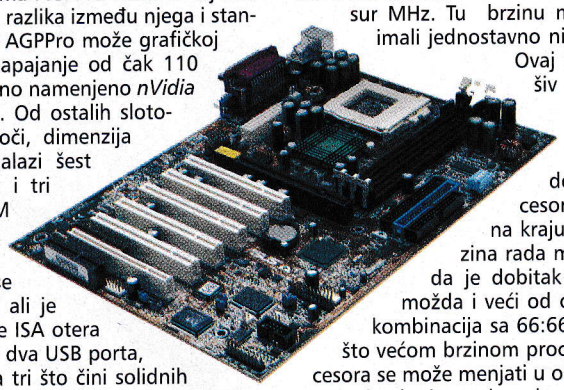
www.outerspace.to.yu

ASUS CUSL2

Miloš Stamenković

Intelov čipset i815 koji je poznat još pod kodnim imenom „Solano" predstavlja naslednika legendarnog 440BX čipseta koji je osnova za najbrže ploče namenjene *Intelovim* procesorima. Solano, za razliku od i820, koristi standardnu SDRAM memoriju što automatski i815 sisteme čini daleko pristupačnijim i boljim rešenjem. Pre pojave i815, korisnici su imali samo dve razumne varijante na raspolaganju kada su u pitanju osnovne ploče: opredeliti se za neku BX133 ploču ili pak uzeti ploču sa VIA ApolloPRO133A čipsetom. Zbog toga, i815 na neki način predstavlja pokušaj *Intela* da se malo oporavi posle fijaska sa nesrećnim i820, i da tržištu ponudi legalno korišćenje magistrale na 133MHz bez overklokovanja ostalih komponenti u sistemu. Naravno, tu je i treća varijanta sa i820 pločom i RAMBUS memorijom, ali je ta memorija zbog svoje previsoke cene koja nije kompenzovana odgovarajućim dobitkom u brzini činila da ta varijanta postane nedostupna ogromnoj većini korisnika. Poslednja *Asusova* ploča koju smo testirali je bila baš sa i820 i to model P3C-E, tako da smo sa velikom znatiželjom čekali da probamo Solano čipset na delu.

Osnovna razlika između i820 i i815 je u memoriji koja je predviđena za korišćenje uz čipset. i820 koristi RAMBUS, a i815 SDRAM memoriju. **CUSL2** ploča na sebi ima i815E verziju dotičnog čipseta, a njegova prednost u odnosu na osnovnu verziju je podrška za novoustoličeni UltraATA100 standard, što ovaj čipset čini nešto naprednijim u odnosu na i820 kao i VIA ApolloPRO133A. **CUSL2** poseduje i integrisanu grafičku kartu, što je karakteristično za jeftine ploče. Ipak, Asus za to nije „kriv" jer je to karakteristika obe verzije i815 čipseta koji u sebi imaju integrisanu grafiku. Taj grafički adapter je naslednik i740 čipa i on je savim upotrebljiv, što znači da se sa njim možete i igrati. Ako koristite to integrisano rešenje, AGP slot vam neće biti prazan jer se uz ploču može dokupiti mala AGP karta koja na sebi ima 4MB memorije. Time je izbegnuto ono najgore, tj odvajanje sistemske memorije za potrebe integrisane grafike. Naravno, nju možete isključiti i u AGP slot staviti neku modernu grafičku kartu. Sa druge strane, primerak ploče koji smo testirali ne poseduje AC97 ili neki sličan integrisani zvučni čip (što je svakako plus), ali je njegovo prisustvo opciono. *Asus* je i sa ovom pločom nastavio praksu da sve novije modele matičnih ploča oprema AGPPro slotom. Taj slot je razvio sam *Asus*, a razlika između njega i standardnog slota je što AGPPro može grafičkoj karti da obezbedi napajanje od čak 110 vati, što je prvenstveno namenjeno *nVidia* Quadra seriji kartica. Od ostalih slotova, na ovoj ATX ploči, dimenzija 20.8x30.5 cm se nalazi šest PCI, dva CMR slota i tri podnožja za SDRAM memoriju. Nedostatak bar jednog ISA slota verovatno se nekima neće svideti ali je ipak već vreme da se ISA otera u penziju. Tu su još i dva USB porta, a dobijate i dodatna tri što čini solidnih pet USB portova od maksimalnih sedam koje podržava ova ploča. Pored toga, **CUSL2** poseduje i priključak za iPANEL. iPANEL se ne dobija u paketu već se kupuje posebno, a on na sebi ima USB, serijske i audio konektore. Stavlja se na mesto 5.25-inčnog flopija čime olakšava pristup pomenutim konektorima, te se ne morate svaki čas zavlačiti iza kućišta da biste nešto priključili ili isključili. Pored toga, na iPANEL-u možete pratiti sistemske informacije kao npr. temperaturu procesora i ploče, brzinu rada ventilatora i slično. Ako je nekom možda previše da žtrvuje toliko mesta u kućištu za ovakav uređaj, u iPANEL se može montirati i hard disk tako da je time iskorišćenost prostora u tesnom kućištu maksimalna. **CUSL2** je Socket370 ploča što znači da se na nju mogu priključiti svi Coppermine i Celeron procesori. Iako se oko socketa nalazi dosta kondenzatora, *Asusovi* inženjeri su sve to lepo smestili tako da nema problema pri montiranju i većih kulera tipa GoldenOrb i sl. koji su potrebni za stvaranje što povoljnijih uslova za overklokovanje.



E, za to overklokovanje se mora u BIOS. U stvari, baš se i ne mora jer **CUSL2** na sebi ima i DIP prekidače sa kojima se takođe može manipulisati sistemskim parametrima. Uglavnom, ploča je *JumperFree*, ili kako to *Asus* voli da kaže da podržava „JumperFreeTM CPU Throttle". Sam BIOS je *Awardov* i on se nalazi u EPROM-u veličine 4MB. U BIOS-u postoje pet osnovnih menija (*Main*, *Advanced*, *Power*, *Boot* i *Exit*) preko kojih se dolazi do svih važnih stavki u sistemu. Pošto i815 čipset podržava asinhroni rad memorije, u BIOS-u će vam biti ponuđena četiri različita odnosa između brzine rada magistrale (FSB), memorije i PCI karti. Dakle, tu su: 66:100:33, 100:100:33, 133:133:33 i 133:100:33. Brzinu rada možete podizati u koracima od po jedan MHz, tako da ćete u većini slučajeva biti u mogućnosti da nađete najbolji odnos koji odgovara vašim komponentama. Sve je pregledno prikazano tako da imate kompletan uvid u brzinu rada svake komponente sistema. Ipak, i pored toga doći ćete u situaciju da ne možete postići maksimalni overklok, kao što se nama desilo. Celeron II procesor na 566MHz koji smo koristili pri testiranju nismo mogli da podignemo na 800 i više MHz jer je sa podizanjem FSB-a skočila i brzina rada memorije na 130 i kusur MHz. Tu brzinu memorije koju smo imali jednostavno nije mogla da izdrži. Ovaj problem bi bio rešiv da postoji odnos 66:66:33, ali pošto njega nema morali smo se zadovljiti brzinom procesora od 766MHz. Ali na kraju krajeva, visoka brzina rada memorije prija, tako da je dobitak u performansama možda i veći od onih koje bi pružila kombinacija sa 66:66:33 odnosom i nešto većom brzinom procesora. Voltaža procesora se može menjati u okviru od +0.30v od nominalne brzine rada, u koracima od po 0.05v. Time je omogućeno da iz vašeg procesora izvučete dosta snage. Pored overkolkovanja procesora, možete podići i napon čipseta sa nominalnih 3.4v na 3.6v čime se dobija još stabilniji rad pri ekstremno velikim brzinama sistemske magistrale. Ta operacija se ne može vršiti iz BIOS-a već se mora posegnuti za džamperima na ploči. U BIOS-u nam je jedino zasmetao nedostatak podešavanja količine AGP memorije (*Aperture Size*), tako da je ta količina postavljena na nominalnih 64MB.

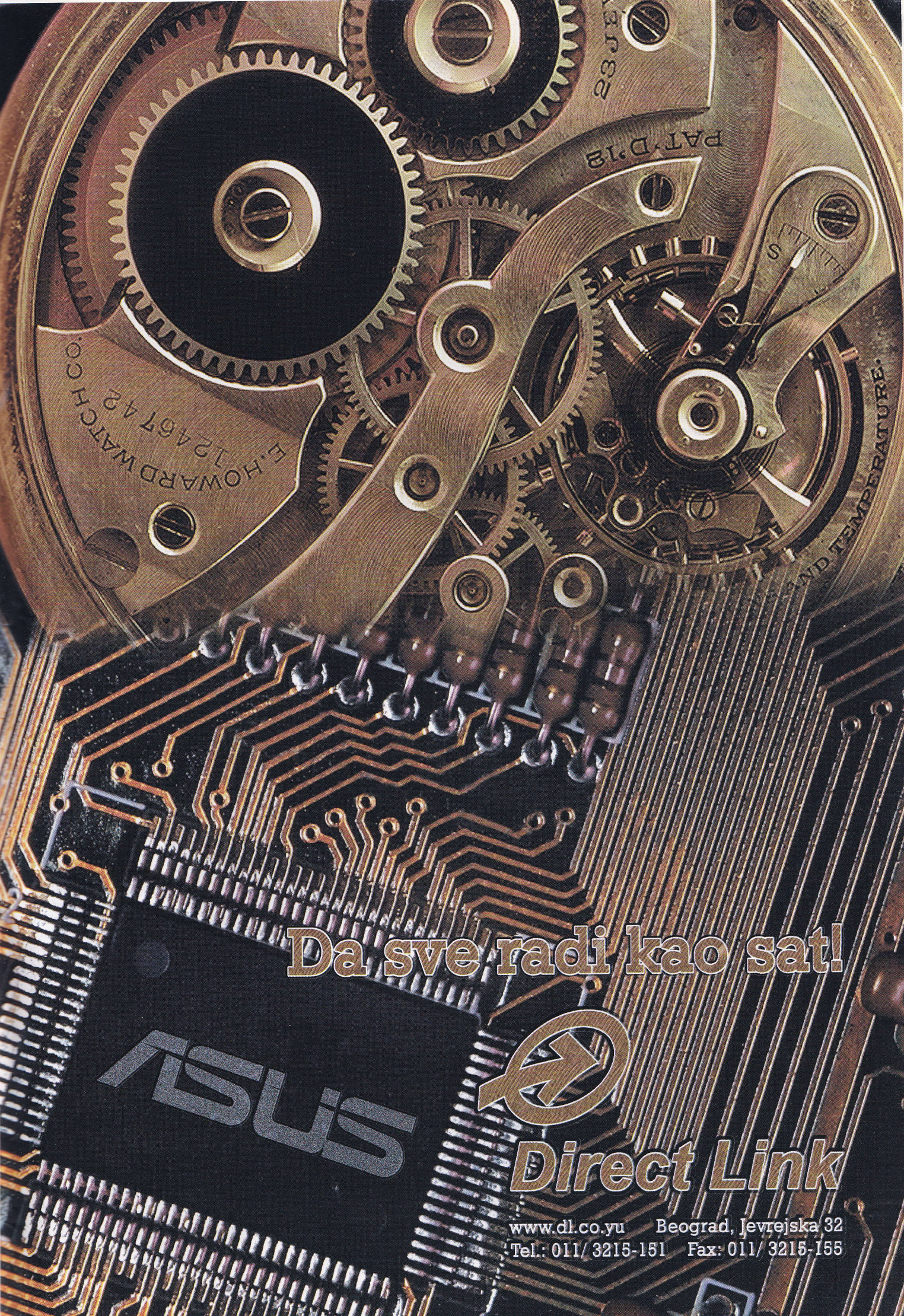
CELERON II 707MHZ, 8.5X83 FSB

	ASUS P2B	ASUS CUSL2
SiSoft Sandra 2000		
CPU Dhrystone	1920	1911
FPU Whetstone	950	946
Integer MMX	2232	2222
Floating-Point SSE	2971	2958
CPU Memory Bandwidth	278	292
FPU Memory Bandwidth	311	332
Quake3 demo1, GeForce2 GTS, *Detonator3 6.18 drajveri*		
Normal	110	111
High	107	110
High 1024x768	96	97
Max 1024x768	91	92
Max 1280x1024	59	59
CPUMark 99	54	52.5

Pri testiranju limita sistema koji smo imali na raspolaganju, ploča se pokazala kao fantastično stabilna. Kada bi se na monitoru pojavio početni ekran, to znači da sistem sa tim podešavanjima radi stabilno i nema blokiranja Windowsa pri učitavanju ili plavog ekrana smrti. Pored stabilnosti, ovu ploču krase i performanse koje su u krajnjim mogućnostima i815E čipseta. **CUSL2** smo poredili sa starom *Asusovom* BX P2B pločom, i pri istoj frekvenciji procesora (707MHz, 8.5x83) **CUSL2** je u većini testova bila za nijansu sporija od nje. Performanse su ipak nešto lošije u odnosu na stari dobri BX čipset, ali to nije krivica *Asusa* već je to do samog i815E čipseta. Veća brzina rada memorije i AGP4X transfer su verovatno doprineli da **CUSL2** jedino u Quakeu 3 ostvari za po koji frejm bolje rezultate od P2B ploče. Žao nam je što nismo bili u mogućnosti da proverimo brzinu rada sa diskovima preko UltraDMA100 kontrolera jer nismo mogli da nabavimo hard disk koji podržava UltraDMA100 standard.

Ova ploča je prvenstveno namenjena Coppermine procesorima i to EB modelima koji rade na 133MHz magistrali. Kombinacijiom tih procesora sa **CUSL2**, će te izvući maksimum iz i815E čipseta. Stabilnost je na stvarno zavidnom nivou, a performanse su dobre tako da se ovaj model bez problema može nositi sa konkurentskim VIA čipsetovima. Nesumnjivo, *Asus* je sa **CUSL2** odradio odličan posao napravivši jednu od najboljih, ako ne i najbolju ploču sa Solano čipsetom. Pa ako želite Solana, znate šta treba da tražite.

ploču smo dobili ljubaznošću Direct Link-a 011/3215-151


Da sve radi kao sat!
ASUS
Direct Link
www.dl.co.yu Beograd, Jevrejska 32
Tel.: 011/ 3215-151 Fax: 011/ 3215-155

Miloš Stamenković

3*2.1 + 1*4.1 = 10.4

Iz malo čudnog naslova već možete zaključiti o čemu se radi u ovom tekstu, ali ako ipak niste pogodili - radi se, naravno, o zvučnicima. Bez njih, danas se jednostavno ne može zamisliti računarska multimedijalna konfiguracija. Pored igara, na računarima se sluša MP3 muzika koja je skoro potpuno istisnula CD, a bogami gledaju se i DVD filmovi. Za sve te primene, naravno, najbolji su 4.1 sistemi, ali kako smo na ovim prostorima osuđeni na večiti kratež sa novcem, moramo tražiti neko kompromisno rešenje. Zvuk koji pružaju standardni stereo sistemi uz dodatak subwoofera mogu da zadovolje potrebe većine korisnika. Vodeći se time, na test smo uzeli tri kompleta ovakvih sistema različitih proizvođača koji se trenutno mogu naći u gradu. Pored ta tri sistema, na test smo uzeli i jedan komplet 4.1 zvučnika koji se može koristiti i na standardnim zvučnim kartama.

Teacovi zvučnici su već odavno odomaćeni na našem tržištu, tako da se kompleti ovog proizvođača standardno usporučuju uz većinu novih konfiguracija prodatih kod nas. *Teac* ima veliku lepezu modela koji pokrivaju skoro sve kvalitativne i cenovne razrede što je jedan od uzroka njihove velike rasprostranjenosti kod nas. Kako svaki *Teac* PowerMax sistem nosi oznaku „nešto / nešto" takav je slučaj i sa testiranim modelom koji ima oznaku **500/2**. Kao što smo već rekli, u pitanju je 2.1 sistem što znači da komplet sadrži dva satelita, subwoofer i pojačalo. Sami sateliti su malo čudni, jer izgledaju kao dve po visini spojene zvučne kutije. U stvari, to su dvosistemski zvučnici jer se u donjem delu kutija od plastike nalazi woofer prečnika 5.1cm koji je zadužen za srednje frekvencije dok se u gornjem delu kutije nalazi mali zvučnik prečnika 1.8cm koji je zadužen za visoke frekvencije. Ukupna snaga satelita iznosi 75 vati. To je, naravno, snaga u pikovima (P.M.P.O) kojom proizvođači vole da reklamiraju svoje proizvode, dok je realna snaga tih zvučnika 5 vati (2x5 vati). Subwoofer zvučnik je promera 10.5cm, a smešten je u kućište od plastike veličine 185x162x255 mm. Njegova realna snaga je 12.5 vati, dok ona u pikovima iznosi 350 vati. Raspon frekvencija koje može da reprodukuje ovaj sistem iznosi od 40Hz do 150Hz za subwoofer, dok sateliti pokrivaju ostali deo spektra u rasponu od 150Hz do 18 000Hz. Pored satelita i subwoofera, tu je i pojačalo preko koga se oni povezuju. Dimenzije pojačala su dosta velike (61x162x225mm) tako da ga nije moguće staviti npr. umesto 5.25 flopija. Ipak, i da je moguć takav potez ne bi bio baš preporučljiv, jer Iako je pojačilo magnetno oklopljeno, nije baš dobro staviti ga blizu hard diskova. Na kutiji pojačala postoje standardne bass, treble i volume kontrole, a tu je i konektor za slušalice. Iako je raspon frekvencija po podacima proizvođača zadovoljavajući, pri slušanju se stiče utisak da je on nešto manji. Sateliti pristojno zvuče pri reprodukciji srednjih i visokih frekvencija, dok bass nema baš onu jačinu i dubinu koju smo očekivali, čak i kada se bass kontrola na pojačalu „odvrne do daske". Ako imate ugrađeno pojačalo na zvučnoj karti, obavezno ga isključite jer ćete u protivnom dobiti nešto distorziran zvuk. Najbolji rezultati se dobijaju kada je nivo izlaznog signala iz zvučne karte mali, dok se potrebna jačina zvuka reguliše na pojačalu. Kada se to lepo uskladi, sistem može da zadovolji većinu korisnika pružajući dobar zvuk pri razumnim jačinama izlaznog signala.

Američka firma *Labtec* je jedna od najpoznatijih proizvođača kompjuterskih zvučnika na severnoameričkom kontinentu. Njihove proizvode da sada nismo imali prilike da probamo, tako da nam je ovaj susret sa njima bio pravo zadovoljstvo. Naravno, i ovaj komplet predstavlja 2.1 konfiguracija, a dotični model nosi oznaku **LCS-2414**. Na testu smo imali i *Labtecov* 4.1 sistem ali o njemu nešto kasnije. Glavne karakteristike **LCS-2414** modela su visoki kvalitet zvuka, funkcionalnost i lakoća montiranja sistema. Sistem je tako dizajniran da je sve skoro već povezano, a jedino što je potrebno uraditi je: povezati satelite sa kutijom subwoofera i sa zvučnom kartom, spojiti ispravljač sa subwooferom i montaža je gotova. Takav pristup pri dizajniranju čini sistem lakim za montažu, za razliku od *Teacovog* kompleta gde je to nešto malo komplikovanije. Zvučnici u satelitima su iste veličine i snage kao i oni kod *Teaca*, dakle promera 5cm (2 inča) sa snagom od 5 vati. Kutija subwoofera je od drveta tj. iverice i klasičnog je pravougaonog oblika. Ono što nije baš klasično je činjenica da možete videti i dodirnuti membranu zvučnika, dok je sam zvučnik usmeren prema podlozi, što takođe nije baš standardno. Promer subwoofer zvučnika iznosi (kao kod *Teaca*) 10.1cm (4 inča), dok je njegova snaga 15 vati. *Labtec* je u specifikaciji dao samo realnu snagu, bez P.M.P.O preterivanja što je u svakom slučaju pozitivno jer kupac ima pravi uvid u realnu snagu sistema. Frekventni ospeg kompletnog sistema je u rasponu od 40Hz do 20 000Hz što pokriva skoro ceo spektar sposobnosti ljudskog uha. Zahvaljujući dobrom kvalitetu svih komponenti i zvuk koji one proizvode je takav. Visoki tonovi su čisti i oštri, dok bas ima dubinu i

jačinu, a jačina zvuka kompletnog sistema se može dosta pojačati, a da pri tome ne dođe do primetnije distorizije zvuka. Sistem poseduje samo jedan potenciometar za podešavanje jačine tona, dok potenciometri za fino podešavanje bassa i treblea nisu prisutni. Nedostatak tih kontrola i nije neka mana, jer je sistem dobro konfigurisan. Detaljna podešavanja možete vršiti pomoću zvučne karte, a za slušanje MP3 muzike tu je i WinAmp sa svojim ekvilajzerima. Volumen točkić se nalazi na desnom satelitu i njemu se vrlo brzo i lako pristupa. To je komplet koji će se uklopiti u svako okruženje, a uz to nudi veoma dobar kvalitet zvuka. Jedino treba paziti na položaj subwoofera, jer on za razliku od satelita, nije magnetno oklopljen.

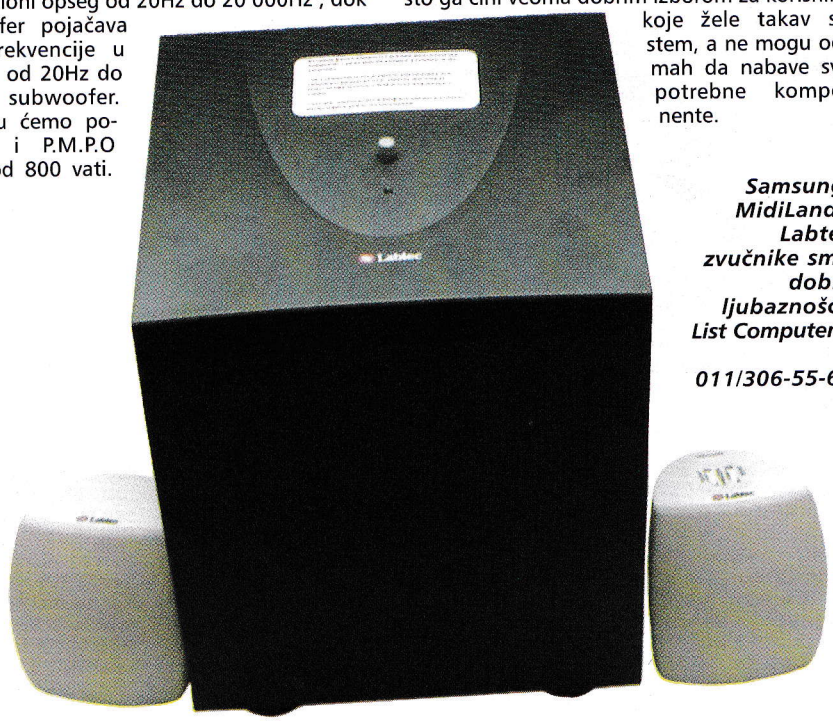
Treći komplet nosi oznaku **MLi-480** a dizajner je američka firma *MidLand*. Čim bacite pogled na ovaj sistem vidi se da je on malo ozbiljnije konstruisan. U prilog tome govori ozbiljnija veličina zvučnih kutija i kod satelita i kod subwoofera. Sami zvučnici u satelitima su veličine 3 inča, snage 6 vati. Subwoofer kutija je pozamašna, izrađena od drveta (iverica) a zvučnik u njoj je promera 6.5 inča sa snagom od 18 vati. Sistem se lako povezuje i pušta u rad, a za kontrolu se na subwooferu nalaze potenciometri za regulaciju bassa kao i ukupne jačine zvuka. Pojačalo koje se nalazi u subwoofer kutiji je dosta jako i omogućava veoma visok novo izlaznog signala. Zbog toga je veoma poželjno isključiti pojačalo na zvučnoj karti (ako ga ona poseduje) jer ćete time dobiti bolji kvalitet zvuka uz manju distoriziju. U suprotnom, pri nešto većoj jačini zvuka dolazi do dobrane distorzije signala. Odnos šuma i signala je pristojnih 65dB, a dotični podatak govori i o ozbiljnosti proizvođača u vezi ovih zvučnika, jer se taj podatak retko viđa u specifikacijama kompjuterskih zvučnih sistema. I ostatak tehničkih karakteristika je dobar. Sateliti pokrivaju kompletan frekvencioni opseg od 20Hz do 20 000Hz , dok subwoofer pojačava niske frekvencije u rasponu od 20Hz do 350Hz subwoofer. Na kraju ćemo pomenuti i P.M.P.O snagu od 800 vati.

Zahvaljujući idealnom rasponu frekvencija, kao i ukupnoj jačini zvučnika, ceo sistem ima dobar kvalitet reprodukcije zvučnog signala, i više se tu nema šta reći. Glavna mana se odnosi na položaj potenciometara za kontrolu zvuka. Subwoofer kutije se najčešće postavljaju ispod stola, a zbog dosta velikog gabarita ovu kutiju ćete teško smestiti bilo gde drugde. Pošto se pomenuti potenciometri nalaze na subwoofer kutiji, malo je nezgodno zavlačiti se ispod stola svaki put kada želite da pojačate ili stišate nivo zvuka.

Kao poslednji komplet ostao nam je 4.1 sistem. To je sistem izrađen u *Labtecu*, nosi oznaku **LCS-2514**. On veoma podseća na već opisani **LCS-2414** model, što znači da su i subwoofer kutija i sateliti isti po izgledu i dimenzijama. Sami zvučnici u satelitima su nešto slabiji od **LCS2-2414** modela, tj. 4 vata po satelitu, dok je subwoofer identične snage i dimenzija kao kod 2.1 modela, a i ostale tehničke karakteristike su takođe iste. Ovaj 4.1 sistem se može koristiti i sa običnim zvučnim kartama (sa samo jednim zvučnim izlazom) što je veliki plus. Svi konektori imaju svoju boju koja odgovara mestu na subwoofer kutiji, tako da povezivanje sistema nije preterano teško. U kompletu se dobijaju i odgovarajuća postolja za zadnje satelite tako da ih možete pričvrstiti za zid ili nešto slično. Prebacivanje iz moda za zvučnu kartu sa jednim izlazom je objašnjeno u uputstvu a ono se svodi na jednostavno isključivanje dva konektora čime se zvuk sa prednja dva usmerava i na zadnje zvučnike. U tom modu sistem se ponaša kao 2xstereo, dok je za pravi surround doživljaj potrebna odgovarajuća zvučna karta sa izlazima za prednje i zadnje zvučnike. Što se tiče kvaliteta zvuka, sličan je onome kod **LCS-2414** ali je kompletan utisak ipak dosta bolji zahvaljući surround zvuku koji pružaju četiri satelita kao i njihovoj ukupnoj snazi od 16 vati. Tom utisku doprinosi i nešto manje stvaranje distorzije pri većoj jačini zvuka, koja kod ovog modela ne prelazi 10%.

Eto, predstavilii smo četiri kompleta zvučnika čiji kvalitet i mogućnosti zadovljavaju većinu ljubitelja zvuka na računarima. *Teacov* model je za prosečnog korisnika, a *Labtec* **LCS-2414** i **MLi-480** za one koje žele nešto više od 2.1 sistema. *Labtecov* **LCS-2514** je interesantan jer ga možete koristiti i na običnoj kartici, a kasnije dodatkom adekvatne zvučne karte on se lako pretvara u pravi 4.1 surround sistem što ga čini veoma dobrim izborom za korisnike koje žele takav sistem, a ne mogu odmah da nabave sve potrebne komponente.

Samsung, MidiLand i Labtec zvučnike smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60

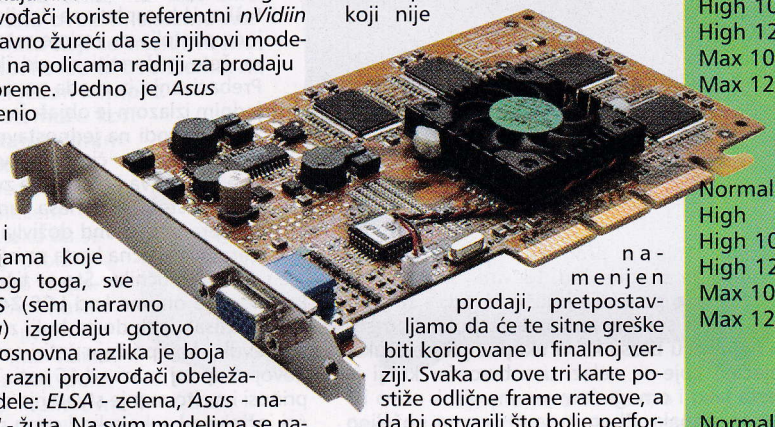


nVidia na 100 načina

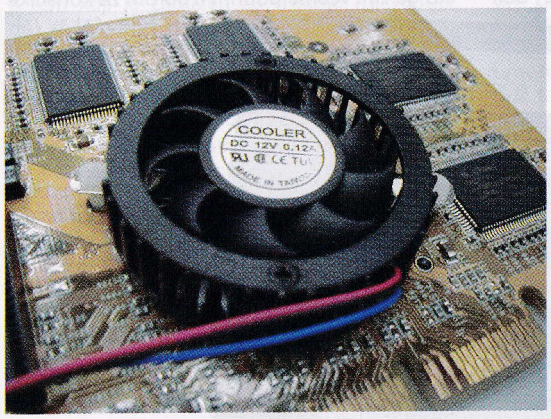
Miloš Stamenković

Dok lagano čekamo Ultra verziju GeForce2 čipa, kod nas je pristigao novi kontigent GeForce2 i MX karti. Na test su nam stigle *Asus* V7700 i V7100 karte, a od *MicroStara* smo dobili jedan njihov test primerak GeForce2 GTS karte kao i MX verziju iste. Pored njih, uzeli smo i *ELSA*-inog GLADIAC-a, čisto da kompletiramo kolekciju. I tako, dok *nVidia* samo štancuje nove čipove, ostali kao da sede skrštenih ruku i posmatraju kako lagano gube tržište. Čini se da se jedino *ATI* više trudi da zadrži svoj deo tržišnog kolača, a u prilog tome govori i njihova nova uzadnica - Radeon. Ali da se mi vratimo GTS-ovima i MX-ovima a o Radeonu na nekoj drugoj strani.

Ono što je karakteristično za sve GeForce2 karte je da nemaju ništa karakteristično. Uglavnom svi proizvođači koriste referentni *nVidiin* dizajn, jednostavno žureći da se i njihovi modeli što pre nađu na policama radnji za prodaju računarske opreme. Jedno je *Asus* nešto promenio referentni dizajn, verovatno u želji da ga prilagodi svojim DeLuxe i ostalim verzijama koje proizvodi. Zbog toga, sve GeForce2 GTS (sem naravno *Guillemotovog*) izgledaju gotovo identično, a osnovna razlika je boja štampe kojom razni proizvođači obeležavaju svoje modele: *ELSA* - zelena, *Asus* - narandžasta, *MSI* - žuta. Na svim modelima se nalazi Infeon 6ns DDR memorija koja radi na taktu od 333MHz. Brzina čipa je 200MHz a preko njega se nalazi hladnjak sa ventilatorom. *Asusov* model ima hladnjak koji malo izgledom odskače od konkurencije i koji podseća na Golde-Orb hladnjake. *Asusovo* pakovanje je malo luksuznije i u njemu se nalaze tri CD-a na kojima su drajveri, DVD player kao i puna verzija igre **Solder Of Fortune**. Performanse svih testiranih GeForce2 GTS karti su veoma izjednačene ali je na našem testu na čelo izbio **GLADIAC**, dok je nešto malo sporiji bio **ASUS V7700**. *MicroStarova* verzija je imala problema sa magistralom koju smo postavili, pa smo istu morali malo da spustimo tako da je ova karta testirana pri brzini procesora od 748MHz. Što se tiče overklokinga, opet su sve kartice prbližno iste. **GLADIAC**-a i **V7700** smo bez problema podigli na 220MHz za čip i 370 MHz za memoriju, dok je **MSI** na istoj frekvenciji počeo da prikazuje „sitne tačkičice" tako da smo memoriju spustili na 366MHz. Pošto je **MSI GeForce2** karta koju smo imali bila samo test primerak koji nije namenjen prodaji, pretpostavljamo da će te sitne greške biti korigovane u finalnoj verziji. Svaka od ove tri karte postiže odlične frame rateove, a da bi ostvarili što bolje performanse potrebno je obezbediti neki jako brz procesor.

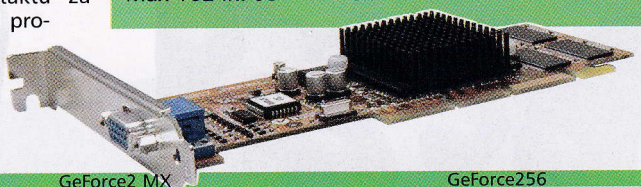


Kod **MX**-ova je situacija malo zanimljivija. Iako imaju isti izgled sličan jeftinim Vantama, razlikuju se po brzini rada čipa kao i po vrsti i brzini memorije, tako da su na tom polju proizvođači sebi dali malo više slobode. *MicroStar* je za svoj model upotrebio *Samsungovu* 6ns memoriju, dok se *Asus* odlučio za *Hyndaijevu* 6ns memoriju. Brzina rada memorije kod **MSI MX**-a je 166MHz dok brzina corea iznosi 175MHz, što su vrednosti koje je propisala *nVidia*. *Asus* je odlučio da svojim **MX** modelima da malo prednosti, tako da čip i memorija na njima rade na taktu za 5MHz višem od propisanog. Karta će biti postavljena na tu brzinu samo ako

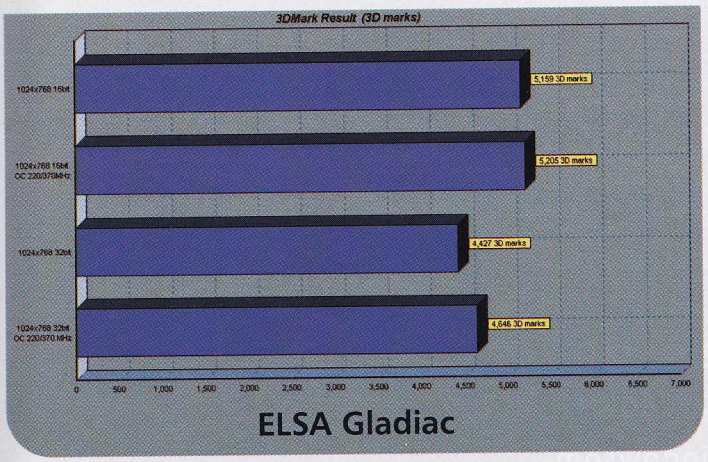


Celeron2 766, detonator3 6.18 drajveri - Quake3 demo1

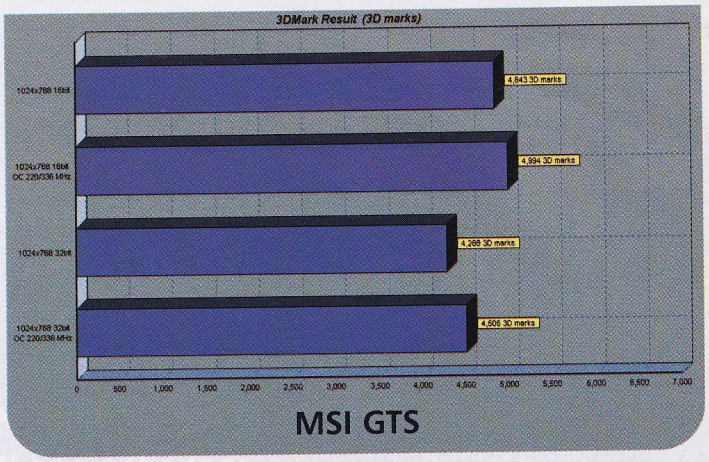
ASUS V7700		oc 220/370
Normal	116	119
High	115	117
High 1024x768	100	105
High 1280x1024	63	70
Max 1024x768	95	100
Max 1280x1024	59	65
ELSA GLADIAC		oc 220/370
Normal	118	119
High	115	115
High 1024x768	100	104
High 1280x1024	63	71
Max 1024x768	94	100
Max 1280x1024	59	66
MSI GeForce2 GTS		oc 220/370
Normal	115	115
High	112	112
High 1024x768	98	103
High 1280x1024	63	71
Max 1024x768	93	98
Max 1280x1024	59	66
MSI MX		oc 198/198
Normal	113	116
High	94	105
High 1024x768	61	71
High 1280x1024	38	46
Max 1024x768	57	69
Max 1280x1024	35	43
ASUS V7100 32MB		oc 200/200
Normal	113	116
High	94	105
High 1024x768	61	74
High 1280x1024	38	46
Max 1024x768	57	70
Max 1280x1024	35	49
ASUS V7100 16MB		oc 200/200
Normal	85	100
High	54	66
High 1024x768	32	40
Max 1024x768	31	38



	GeForce 2	GeForce2 MX	GeForce256
Veličina vodova	0.18 mikrona	0.18 mikrona	0.25 mikrona
Fill Rate	800 MPixels, 1.6 GTexels	350 MPixels, 700 MTexels	480 MPixels, 480 MTexela
Rendering Pipelines	4 koji mogu da izrendaju 1 pixel sa 2 teksture u jednom taktu	2 koji mogu da izrendaju 1 pixel sa 2 teksture u jednom taktu	4 koji mogu da izrendaju 1 pixel sa 1 texturom u jednom taktu
Memorija	32MB ili 64MB DDR video memorije mogućnosti korišćenja i SDR i DDR memorije	64 ili 128 bitna memorija 16, 32 ili 64 MB	128 bitna, SDR ili DDR memorija
Performanse	25 miliona poligona u sekundi	20 miliona poligona u sekundi	15 miliona poligona u sekundi
Nominalna brzina rada čipa	200 MHz	175 MHz	120 MHz
Nominalna brzina rada memorije	333MHz (DDR memorija)	166 MHz, 2.7GB bandwidth	od 166MHz do 333MHz
TwinView	ne	da	ne
DigitalVirbrant Control	ne	da	ne

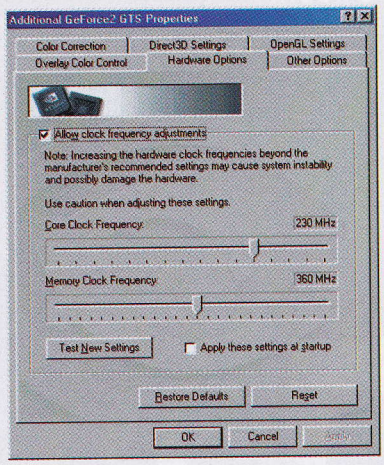


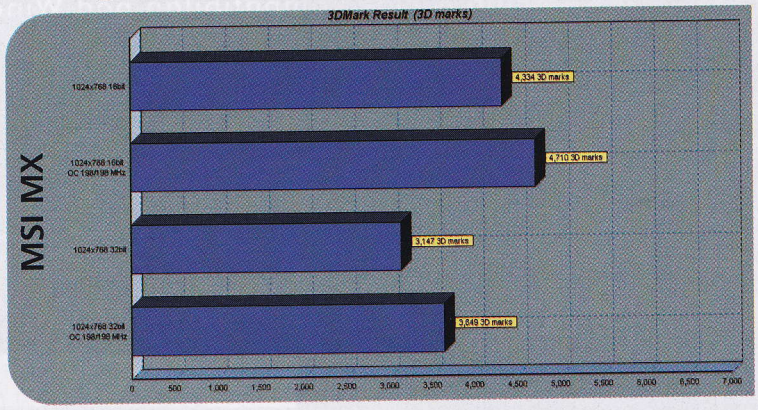
ELSA Gladiac

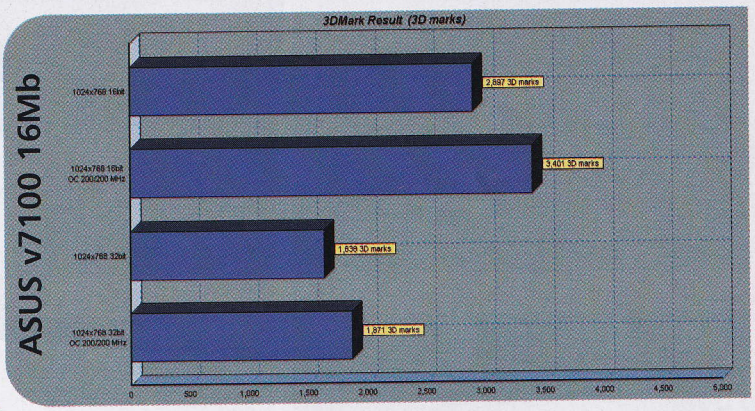


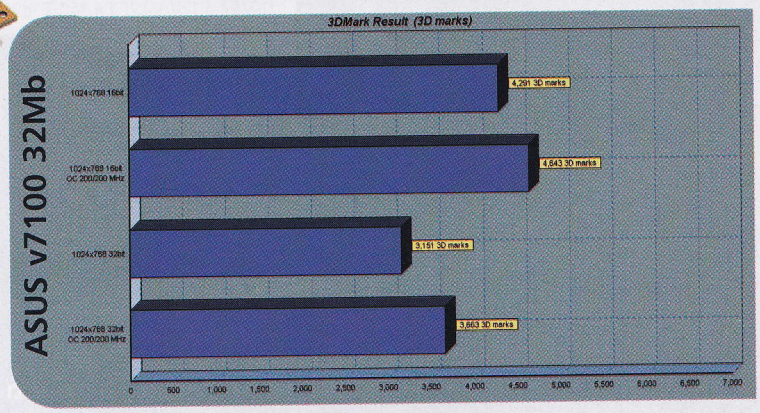
MSI GTS

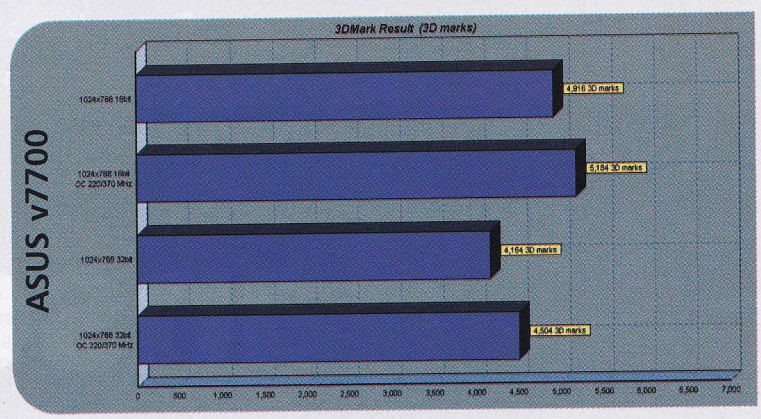
koristite *Asusove* drajvere, dok se pri instaliranju referentnih drajvera brzina vraća na standardne vrednosti. Na meniju smo pored modela sa 32MB memorije iz *Asusa* i *MSI*-a, imali i **V7100** kartu ali sa 16MB memorije. Moramo priznati da nas je baš interesovalo koliki će biti udarac na performanse sa duplo manje memorije. E tu smo se neprijatno iznenadili. Model sa 16MB radi skoro duplo sporije u odnosu na istu kartu ali sa 32MB memorije. Pad performansi sa duplo manje memorije je logičan, ali











baš toliki nismo očekivali, naročito poredeći TNT2 i Vanta iskustva sa ovim. *Asusove* karte se mogu komotno overkokovati na 200MHz i za čip i za memoriju, dok smo **MSI MX** morali da spustimo na 198MHz za čip i memoriju da bi dobili potpunu stabilnost. 200 MHz je brzina GTS corea, ali **MX** čip je izrađen u istoj tehologije i ima manje tranzistora te samim tim i manju potrošnju struje, što znači i manje zagrevanje. Sam **MX** čip može da dostigne i veće brzine uz pomoć dodatnog ventilatora.

To su u kratkim crtama bile osnovne osobine ovih grafičkih karti. Slike sa rezultatima su tu, a one govore više od 1000 reči. Nakon toga vam ostaje samo da izaberete koju vrstu operacije na otvorenom novčaniku možete da izdržite - **MX** ili **GTS**. Što se tiče proizvođača - za kojeg god da se odlučite, teško da ćete pogrešiti - pitanje je samo koju od tih firmi preferirate.

Else smo dobili ljubaznošću
List Computers-a 011/306-55-60

MSI smo dobili ljubaznošću
PC Centra 011/36-19-242

ASUS V7700 smo dobili ljubaznošću
Pakom-a 018/52-11-16

ASUS V7100(16) i ASUS V7100(32)
smo dobili ljubaznošću
Direct Link-a 011/3215-151

910A

Veličina dijagonale katodne cevi: 19"
Dimenzija tačke: 0.26 mm dot pitch
Max. rezolucija: 1280x1024 75Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-85KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160KHz
Plug & Play kompatibilan pod Windowsom

Hansol 910 A je najprodavaniji monitor u Engleskoj.
Potražite ga kod svog prodavca kompjutera !

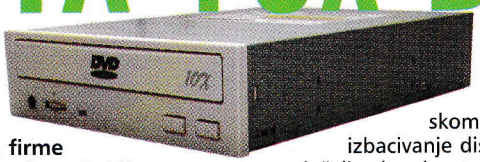
Hansol

699.-

hardware

Miloš Stamenković

CTX 10x DVD



Evo nama još jednog DVD čitača na testu. Ovaj DVD je sa potpisom firme *CTX* koja nam je do sada bila poznata samo po proizvodnji monitora. Očigledno su i oni osetili potrebu da se uključe u profitabilno multimedijalno DVD tržište. *CTX* za sada nudi tržištu dva modela DVD uređaja koji se razlikuju po brzini čitanja (8X i 10X), a mi smo na testu imali ovu bržu varijantu. CTX 10X podržava UltraDMA33 standard, a u sebi poseduje 512Kb bafera. Sa tom specifikacijom, on ostvaruje transfer u rasponu od 2700 do 6000Kb u sekundi za CD-ROM diskove, odnosno 5500 do 13500Kb u sekundi za DVD-ROM diskove. Prosečno vreme pristupa je pristojno i ono iznosi oko 120ms. Tako izgleda deklarisana specifikacija, dok je brzina u praksi nešto niža. Svi diskovi sa kojima smo testirali CTX 10X bili su korektno pročitani, pa čak i nezgodni „providni" diskovi kao i multisession CD-RW disk.

Na prednjoj masci se pored tastera za izbacivanje diska nalazi i *Play* taster za puštanje običnih audio diskova. Play taster ima dvojaku funkciju, što znači da se uz pomoć njega možete prebacivati i na sledeću i na prethodnu pesmu. Vraćanje unazad se ostvaruje istovremenim pritiskom na Play i taster za izbacivanje diska. Tu je i konektor za slušalice kao i potenciometar za regulisanje jačine zvuka. Kvalitet D/A konvertora je nešto slabiji u odnosu na one u *Teacovim* CD-ROM uređajima tako da vam je potrebna dobra zvučna kartica da biste mogli korektno da slušate audio diskove. Ovaj DVD poseduje digitalni audio izlaz, pa ako ga ima i vaša zvučna karta, pomenuta mana oko kvaliteta audio reprodukcije se neće primećivati. Malo je čudno ponašanje LED diode koja pokazuje aktivnost uređaja. Ona je konstantno upaljena kada je uređaj neaktivan, dok počinje da treperi kada uređaj krene sa čitanjem. Treba još napomenuti nešto duže vreme dok se disk ne zavrti, što može malo da smeta jer se i pri kraćoj neaktivnosti gasi. Sve u svemu, ovo je pristojan DVD čitač koji može zameniti vaš postojeći CD player. Ono što je za naše uslove najvažnije je činjenica da se radi o region-free čitaču sa kojim ćete, uz povoljnu cenu od ispod 250DM, sebi omogućiti uživanje u svim DVD diskovima koji se kod nas mogu nabaviti.

CTX DVD smo dobili ljubaznošću PC Centra 011/36-19-242

hardware

Željko Đurić

Hansol 910A

Hansol nam je poznat po izuzetno kvalitetnim modelima od 17 i 19 inča. Najnoviji predstavnik ove porodice koji je došao do nas nosi oznaku „910a". Očigledno, radi se o 19-inčnom modelu, koji se od starijeg brata 900p razlikuje prvenstveno po ceni, koja iznosi snepunih 700DM.

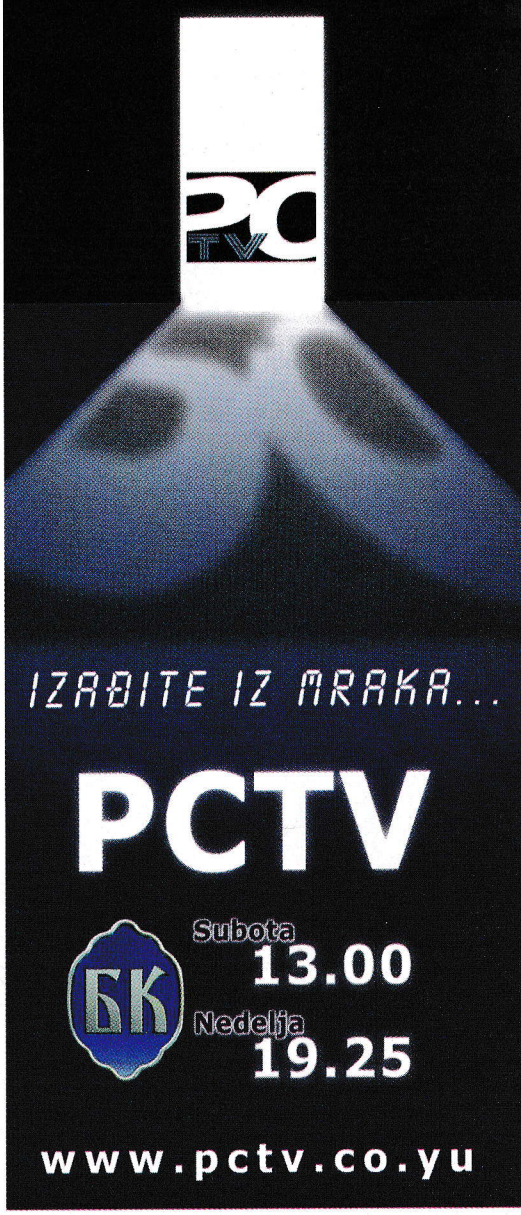
Nas su naravno interosovale i ostale karakteristike. Spolja gledano, oba modela su maltene identična - jedina razlika je u načinu na koji se krećete kroz ekranske menije. Dok je kod **900p** to bio točkić koji se pored rotiranja mogao i pritisnuti, ovde su to četiri tastera. Ostalo, pogotovo katodna cev, izgledaju praktično isto.

Sami meniji su po mom utisku nešto teži za snalaženje i primetno u manjku sa egzotičnijim opcijama. Nije da će vam opcije kao što je *H moire* puno nedostajati, ali se time podvlači razlika između ta dva modela. Pored sistema menija, i elektronika je malo lošija pa u rezoluciji 1280x1024 pixela monitor postiže maksimalan refresh rate od 75 Hz naspram 85 kod starijeg brata. Čak i pri tim uslovima slika je mutnjikava i nedovoljno fokusirana. Uz malo eksperimentisanja smo ustanovili da mu najviše prija 1152x864 u 75 Hz. Sa takvim postavkama slika je dosta oštra, a visoka rezolucija koristi dugu dijagonalu na najbolji mogući način. Boje su iste kao i kod drugih *Hansolovih* modela, znači dosta žive i verne.

Geometrija ekrana je vrlo pristojna, sa minimalnim deformacijama po ivicama. Iz svega izloženog, očigledno je da se najviše štedelo na elektronici, dok je ostatak, uključujući i katodnu cev, praktično preuzet od modela **900p**. Na taj način se snizila cena proizvodnje, dok je kvalitet ostao pristojan.

Iako ovaj model ne predstavlja nikakvo tehnološko čudo, mogao bi da bude krajnje zanimljiv za kupovinu. Cena mu je jako povoljna s obzirom na njegovu dijagonalu. Pomenuta rezolucija omogućava pravi rad na ovoj dijagonali, pošto je sve, počevši od veličine slova pa do osvežavanja ekrana, na pravom mestu. On je definitivno interesantan za korisnike sa malo kvalitetnijim grafičkim kartama koje tek na modelima sa velikom katodom mogu da dođu do izražaja. Za šaku dolara pružiće vam užitak posedovanja ogromnog monitora, teškog oko 20 kg. Ono što je najbitnije je povećavanje udobnosti u radu, kao i efikasnosti. Sa visokom rezolucijom, manje je skrolovanja ekrana u raznim pravcima, a i oko se manje zamara, pošto pozadinski pokreti utiču na samo mali deo vidnog polja. Naravno, profesionalci među nama sa nešto dubljim džepom će se verovatno okrenuti ka modelu **900p**, a Profesionalci neka pročitaju tekst o *Liyama* monitoru od 22 inča i neka ne pitaju za cenu.

Hansol 910a smo dobili ljubaznošću Pakom-a 018/52-11-16



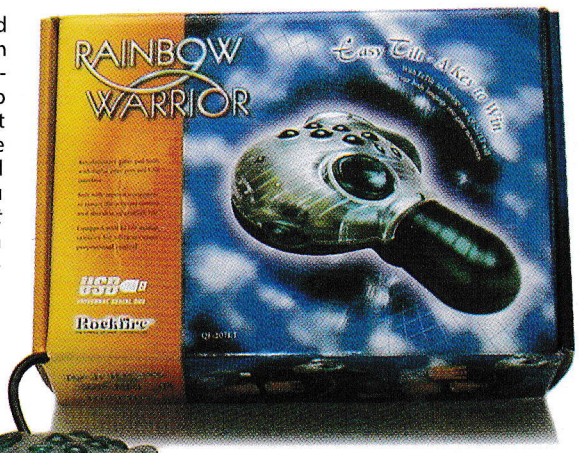
Dva JoyPada

Marko Cilić

U prošlom broju smo vam predstavili jedan joypad i jedan joystick firme *Saitek*. Ovog meseca smo ponovo dobili dva zanimljiva gaming kontrolera u vidu joypada koji nam stižu iz *Microsofta* i *Rockfirea* (nama totalno nepoznata firma). *Microsoftovo* čedo nosi naziv **SideWinder Game Pad Pro**, dok se njegov konkurent prosto zove **Rainbow Warrior**.

Već smo bili u prilici da probamo volan, joypad sa žiroskopom i joystick sa force feedbackom iz *Microsofta*. Svi su nam ostali u lepom sećanju, tako da smo puno očekivali i od njihovog modela koji se ovog meseca našao kod nasa na testu. **SideWinder Game Pad Pro** je sasvim običan joypad, znači nema nikakvih žiroskopa ili sličnih inovacija. Ipak kvalitetom izrade i pratećeg softvera ovaj joypad svakako zaslužjue da bude u porodici SideWinder gaming kontrolera. U pitanju je sasvim običan joypad, doduše dosta neobičnog dizajna. Izgled je svemirski, sa raznim futurističkim crtama. Sve je propraćeno i sivom (ili ako vam je tako draže, srebrnom) bojom. **Game Pad Pro** se sa kompjuterom spaja preko USB porta. Ovo je već postao standard, tako da ne čudi ni to što nije ostavljen adapter koji bi omogućio priključivanje na game port (da podsetimo, skoro svi raniji *Microsoftovi* modeli su imali ovaj adapter). Ovaj joypad poseduje ukupno devet tastera. Sedam je sa prednje strane, jedan je shift a ostalih šest su raspoređeni u dva reda. Na vrhu se nalaze još dva tastera. Naravno sa prednje strane se nalazi i d(directional)-pad. Zanimljiv dizajn je pored lepote obezbedio i dobro ležanje u šaci. Zbog toga je i posle višesatnog igranja skoro nemoguće osetiti bol u šaci. Tome svakako doprinose i jako dobro raspoređeni tasteri. Zbog svoje glomaznosti ovaj džojped mogu koristiti i korisnici sa dužim prstima. Plastika od koje je napravljen **Game pad pro** je jako kvalitetna, a njegova robusnost vam uliva poverenje i garantuje dugo druženje sa njim. Jedna od najsvetlijih tački ovog uređaja su drajveri. Po tom pitanju *Microsoft* je zadao domaći zadatak svima ostalima koji se bave proizvodnjom igračkih sprava. Podešavanja možete vršiti preko *Side winder central* ikonice u sys trayu, koja omogućava i ulazak u dobar help. *Microsoft* je dodao neke napredne opcije za kalibraciju. Kao i kod ranijih modela i ovde se srećemo sa maestralno rešenim delom za definisanje tastera u igrama. Za svaku igru možete definisati tastere po svojoj želji, ali na CD-u dobijate podešavanja za preko 200 igara. Treba napomenuti da je moguće skinuti još šema sa Interneta. U podešavanjima možete definisati i koje će uloge imati tasteri dok držite shift, pa ćete tako umesto osam imati 16 tastera. Kada sve lepo podesite možete konačno da počnete da se igrate. **Game Pad Pro** smo testirali u nekoliko simulacija, vožnje, letenja, čak i pucačinama. Utisak koji je ostavio na nas tokom testiranja je krajnje pozitivan, ali na površinu je izašla i jedna mana. Naime, d-pad nije napravljen baš najsrećnije. Neprecizan je, što se donekle otklanja podešavanjima u drajverima. Ono što još više iritira je što stalno imate utisak da niste dobro pritisnuli d-pad. Dužim korišćenjem se navikava i na ovu manu, ali ipak su ljudi iz *Microsofta* mogli malo više da se potrude oko ovog detalja. Uz CD sa drajverima u paketu su dobija i šturo uputstvo koje će vam ipak pomoći oko eventualnih problema prilikom instalacije (mada je ista više nego jednostavna).

Drugi model koji smo imali na testu dolazi iz firme *Rockfire* čije modele do sada nismo probali. Ipak ovaj nas je prijatno iznenadio i probudio želju da istestiramo i ostale modele ove, inače kineske, firme. **Rainbow Warrior** je po mnogo čemu različit od konkurencije. Kao prvo tu je, sve popularniji, providan *iMac* dizajn. Poseduje i žiroskop, što ga svrstava u egzotičnije



džojpede. Kao i *Microsoftov* model i ovaj se povezuje preko USB porta. Ono što treba istaći je mogućnost priključivanja i na game port, što znači da ga mogu koristiti i vlasnici mašina koje nemaju USB priključak. Posebno je zanimljivo da bez ikakvih dodatnih adaptera možete povezati do četiri ovakva uređaja (naravno na jedan računar). Sa prednje strane se nalazi šest tastera, a još dva su pri vrhu. Sa leve strane je d-pad, a prisutno je dugme za isključivanje i uključivanje žiroskopa. Kada je žiroskop uključen on preuzima kontrolu nad pravcem kretanja, a d-pad dobija funkciju šeširića - POV hat. Ovaj džojped je takođe izrađen od čvrste plastike, ali nema onog utiska robusnosti kao u slučaju *Microsofta*. Takođe dimenzije mogu zasmetati onima koji imaju malo veću šaku. Tasteri nisu baš optimalno raspoređeni, ali posle korišćenja od nekoliko dana to se ni ne primećuje. Drajveri nisu na nivou *Microsoftovih* te nema nikakvih posebnih podešavanja, ali će obaviti svoju funkciju. I ovaj džojped smo mučili raznim igrama, a posebno nas je zanimalo kako radi u žiroskopskom modu. Recimo da se nije baš proslavio, jer sem simulacija letenja teško da se išta drugo može igrati na ovaj način. Stvar je vrlo jasna - žiroskop u stvari i nije pravi žiroskop, pošto se ne ponaša kao analgni već digitalni. Znači, kada ga nagnete na levo, nema razlike u tome koliko ste ga nagnuli, on uvek ide za maksimalni otklon (slično tastaturi). Kada radi u normalnom režimu uopšte ne zaostaje za *Microsoftom*. I kod njega je d-pad loše napravljen, ali ipak bolje od onog na **Game Pad Pro**. U paketu se pored drajvera dobija i solidan program za kalibraciju tastera, kao i uputstvo.

Oba modela su jako zanimljiva, svaki na svoj način. **SideWinder GamePad Pro** je najobičniji joypad iz porodice, ali i pored toga nije izostao kvalitet izrade. Ako želite dobar joypad koji nema nikakve posebne mogućnosti on predstavlja potencijalni pravi izbor za vas. **Rainbow Warrior** je takođe zanimljiv. Pored toga što ima ugrađen „žiroskop" i mogućnost povezivanja više uređaja, on je dobar joypad koji slobodno može da se nađe na vašem stolu.

Rainbow Warrior smo dobili ljubaznošću Pin Computers-a 021/493-300
SideWinder GamePad Pro smo dobili ljubaznošću Microsofta

hardware

Saitek Cyborg Stick 2000

Marko Cilić

I ovog meseca nam iz *Saiteka* stiže jedna zanimljiva igračka sprava. U pitanju je joystick a njegovo ime je Cyborg 2000. Njegovog starijeg brata (Cyborg 3D) smo odavno predstavili pa je bilo zanimljivo šta je to novo doneo model za 2000. godinu.

Cyborg 2000 se sa kompjuterom povezuje preko standardnog game porta. U dizajnu je malo toga promenjeno. On je i dalje onako futuristički i atraktivan kao kod njegovog prethodnika. Ostala je i prepoznatljiva konfigurabilnost joysticka. Naime, uz njega dobijate imbus ključ koji će vam pomoći da ga u potpunosti prilagodite svojim potrebama. Podupirač šake možete podešavati po visini, a možete ga postaviti i na željenu stranu u zavisnosti od toga da li ste levak ili dešnjak. Moguće je podešavati i *trottle controler*, odnosno prebaciti ga na levu ili desnu stanu. I na kraju možete podešavati čak i *thumb pad* (tasteri na vrhu palice). Sve ovo dokazuje da se izuzetno pazilo na levoruke, ali i na to da korisnik prilagodi joystick tako da mu njegovo korišćenje bude što udobnije. Ono što se uočava je gubitak tastera koji su se nalazili na postolju. Ipak, ostali su svi tasteri na palici. Tu je jedan *trigger* taster koji služi za pucanje a kontroliše se kažiprstom. Na pomenutom thumb padu nalaze se još 3 tastera koje kontrolišete palcem. Tu se nalazi i *POV* (point of view) *hat* koji će vam pomoći pri menjaju pogleda u simulacijama letenja. Ono što je bila jedna od najzanimljivijih funkcija prethodnog modela je uvrtanje oko svoje ose. I ta mogućnost je izbačena, a sve izgleda u cilju smanjenja cene. Igrati se sa ovim joystickom je pravo zadovoljstvo. Najbolje mu leže simulacije letenja i vožnje. Kada ga uz malo finog podešavanja (Mile, daj veći čekić) podesite po svojim potrebama, neće dolaziti do bola u šakama. Držač šake i plastika koja ima finu završnu obradu zaduženi su da spreče klizanje palice iz ruke ma koliko se znojili. Prilikom igranja pokazao je zavidnu preciznost, a ima sasvim dovoljno tastera kojima možete dodeliti najvažnije funkcije u igri. Plastika od koje je izrađen je kvalitetna, i daje utisak dugovečnosti ma koliko vi „nežni" prema njemu bili. U paketu se ne dobija CD sa drajverima, ali zato je tu uputstvo koje će vas uputiti u instalaciju koja je krajnje jednostavna (instalira se custom windows driver za joystick).

Pošto je najveća zamerka odličnom **Cyborg 3D**-u bio preveliki izdatak za njegovu kupovinu, ljudi iz *Saiteka* su se potrudili da odlična ideja ne propadne. Izbačene su neke stvari kako bi se dobila dvocifrena cena. Sada se za nju može reći da je pristupačna sa obzirom na vrhunski kvalitet izrade.

Saitek smo dobili ljubaznošću Tehnikom-a 011/369-14-66

hardware

Canon PowerShot Pro70

Vladimir Dimitrijević

P ostoje razni aparati. Imate one "idiote" koji samo škljocaju a vi se nadate da će slike spasti OK. Postoje oni malo bolji kod kojih vi po nešto i podešavate i imate kakvu - takvu kontrolu nad "škljocanjem" aparata. Naravno tu su i oni profi aparati koje treba da upotrebljavate više nedelja da bi skapirali šta koja opcija radi i kako to utiče na kvalitet slike koju dobijate. Sve do sad izrečeno važi kako za "klasične" tako i za digitalne aparate.

Do sada je kroz naše ruke prošlo puno "digitalnih idiota" koji se mogu koristiti pre svega za kućne potrebe i možda kao način da brzo i elegantno dobijete autentičan sadržaj za vaš sajt. Svi ti aparati imaju manje - više slične performanse. Ovog meseca su do naših ruku stigla dva aparata od kojih je jedan Canon PowerShot Pro70.

E sad. Kada otpakujete Canona iz kutije, koja iskreno i ne izgleda baš nešto, u rukama će vam se naći srebrnkasto crna gomila optike i elektronike. Skinete vi zaštitni poklopac sa objektiva, desna ruka za desni bok aparata, leva pridržava objektiv odozdo i ... opipavate jedan plastičan taster koji može da se pokrene gore i dole. Bacite vi pogled kroz optičko tražilo čačnete taster kad ono: ZOOM, koji radi tako COOL. Odma' se osetite kao profi fotograf. E sad, šta radi profi fotograf? Škljoca. Škljocnete. Klak, zvr, zzz, bip, biiip, klak. Zablinka lampica i to je to. Vaša slika se nalazi u memoriji aparata. Instalirate drajvere u Windows-u (bilo kom) nakačite aparat na COM port i možete da pregledate svoje remek delo. Ovaj scenario se odigrava ukoliko aparat podesite za klasično slikanje.

Naravno, aparat možete prebaciti u program mod u kome imate na raspolaganju malo više opcija od kojih je najvažnija kontrola otvora blende koja uključuje eksterni blic koji je poželjan ukoliko želite najbolje rezultate. U aparatu se naravno nalazi i mali interni blic, tj. lampica koja može da posluži kao priručno sredstvo.

Prelistavanjem uputstva saznajete da aparat ima i LCD (digitalno) tražilo. OK. Tu je negde. AHA. Otvorite, okrenete obrnete i zaključite da LCD ekrančić može da se nađe u svakom željenom i potrebnom položaju tako da možete da slikate iz bilo kog položaja i da vidite šta slikate. Uočavate da je prikaz na LCD-u mnogo precizniji. Na tom LCDu možete i da pregledate snimljene slike ili obrišete nepoželjne.

I tako slikate vi i slikate. A dokle? Pre svega zavisi od kvaliteta slika koji izaberete. U memoriju aparata može da stane od 7 do 194 slike. U suštini staje 41 slika OK kvaliteta i 7 slika najboljeg kvaliteta (1.7 miliona pixela ili 1024*1536 u 24 bita).

Sve je ovo lepo ili ako želite lični utisak: fenomenalno (napisao bi ja još nešto ali neke reči ne smeju da se pišu). Treba sve slike obraditi, srediti i klasifikovati. Uz aparat stiže pozamašna količina korisnih programa koji vam na licu mesta mogu pomoći. PhotoImpact 4 i još par aplikacija pomoći će vam da između svega napravite i panoramske slike.

Uz aparat dobijate naravno kablove, bateriju, punjač za istu kao i kabl za direktno povezivanje aparata sa izvorom napajanja. Tu je i memorijska kartica sa 16 Mb slobodnog prostora za vaše foto impresije. Ukoliko vam je malo možete da dokupite kako Canonovu dodatnu karticu tako i najverovatnije vrlo skoro i IBM-ovu verziju iste.

Šta da vam kažem? Dan kada ću morati da vratim ovaj aparat legalnom vlasniku biće označen crnim u kalendaru. Ovo je aparat koji košta 2400 DM, i vredi svaki uloženi fening.

Canon PowerShot Pro 70 smo dobili ljubaznošću Pin Computers-a 021/493-300

Marko Cilić

Sony Mavica FD-85

Do sada vam u „Gameru" nismo predstavili nijedan digitalni fotoaparat. Sada smo se dokopali dva modela te smo se do mile volje slikali. *Sonyeva* serija ovih aparata nosi ime **Mavica**, a model koji smo mi imali na testu je **FD-85**.

Digitalni fotoaparati se od klasičnih razlikuju po načinu skladištenja i zapisa slike. Umesto na film, slika se smešta u memoriju u digitalnom obliku. Kod digitalnih fotoaparata se uglavnom koristi flash memorija. **Mavica** je specifična po tome što je trenutno jedini digitalni aparat na tržištu koji za skladištenje slika koristi standardne 1.44MB diskete. Zbog toga što ima floppy disk drajv **FD-85** je platio nešto većim dimenzijama i masom. Ipak on je sasvim podnošljivih gabarita i možete ga bez problema nositi svuda sa sobom, posebno što u spektru dodatne opreme postoji odlična torbica predviđena za MVC modele. Sa prednje strane ovog aparata sive boje su objektiv i blic. Takođe, sa prednje strane se nalaze dugme za okidanje i zoom in/out taster. Inače model FD-85 ima 3x optički i 6x digitalni zoom. Sa zadnje strane se nalazi 2.5" LCD ekran, tasteri kojima se krećete po menijima, taster za uključivanje i isključivanje pozadinskog svetla, zatim volume taster i dugme sa kojim se izbacuje disketa. FD-85 ima 4x flopi drajv (u računarima je 1x) tako da je pristup i upisivanje na disketu jako brzo. Preko LCD-a vi praktično vidite šta će biti na slici. U većini slučajeva potrebno je da bude uključeno pozadinsko osvetljenje LCD-a, ali na suncu se, recimo, bez problema može isključiti čime se baterija štedi do 40%. Velika prednost je što posle slikanja možete videti sliku, pa ako vam se eventualno ne sviđa možete je i obrisati.

Svim naprednim funkcijama aparata pristupate preko menija. Prvo što morate učiniti je izbor moda rada. Postoje tri moda - *play*, *still* i *movie*. U play modu pregledate snimljene slike i filmove (da, **Mavica** može da snima i filmove). U still modu slikate, a u movie modu snimate filmove. U zavisnosti u kom ste modu varirače i opcije u menijima. Do njih dolazite jednostavnim pritiskom gore na mali kontroler (nalik d-padu na džojpedima). Sa njime se i krećete kroz menije. Od zanimljivih funkcija u still modu treba istaći *timer*, koji posle deset sekundi sam slika. Ovo je zgodna funkcija ako želite da niko od prisutnih ne izostane sa fotografije. Zatim na svaku sliku možete primeniti efekte, te možete izabrati *black and white*, *solarize*, *sepia negative* i naravno da se ne primenjuju nikakvi efekti. U meniju *file* birate rezoluciju. Neki optimum je 1024x768, jer se prilikom korišćenja te rezolucije dobija najbolji odnos kvalitet slike/zauzet prostor na disketi. Takođe, ta rezolucija je dovoljna za izradu klasičnih fotografija do dimenzija 13x18 cm. Prelaskom na višu rezoluciju ne dobijate praktično nikakav veći pomak (maksimalna rezolucija je 1280x960). Možete izabrati i vrstu snimka: od normalne fotografije, preko fotografije koja će biti snimljena i spremna za slanje kao e-mail poruka pa sve do toga da možete uz fotografiju da snimite i pet sekundi komentara. Možete i formatirati disketu (ne zaboravite, formatiranje je 4 puta brže nego na PC-ju), a izuzetno zanimljiva je i opcija *disk copy* kada sadržaj jedne diskete aparat prebacuje u svoju internu memoriju i kasnije snima na drugu disketu. Ova opcija je korisna za prebacivanje bilo kakvog drugog sadržaja, a ne samo slika. U meniju kamera kontrolišete ekspoziciju, kontrast, uključujete (isključujete) digital zoom i blic. U praksi se pokazalo da je najbolje sva setovanja ostaviti na default vrednostima, jer se tako dobijaju najbolji rezultati. Kada smo već kod blica, moramo istaći da je izuzetno jak čak i kada je setovan na *low*. Moguće ga je setovati i na *high* (što će vam biti korisno u diskotekama i sl.) ili na *normal*. U meniju *setup* podešavate osvetljenost LCD-a, zatim podešavate sat, jezik... U movie modu, kao što je već rečeno, snimate filmove. Možete podesiti rezoluciju kao i trajanje filma. Iako **Mavica** nije kamkorder već digitalni foto aparat, sasvim solidno snima filmove. Zvuk koji prati filmove je mono, a preporučljivo je koristiti rezoluciju 320x240. U ovoj rezoluciji se javlja zanemarljiv nedostatak frejmova koji može da primeti samo oštro oko. Možete podesiti da se film snima dok se ne popuni disketa, ili recimo da pravite filmove od po pet sekundi. U play modu možete pogledati sve snimljene fotografije i filmove. Pored običnog gledanja možete recimo da brišete slike, menjate im veličinu i kopirate. Zanimljivo je i da možete pogledati index svih slika (koje se pojavljuju kao thumbnails), a naravno možete pregledati i jednu po jednu. Takođe, kada pregledate slike možete ih zumirati do 5x i tako pogledati svaki njen segment do detalja. Kod pregledanja filmova treba istaći da možete da smanjujete i pojačavate zvuk pomoću pomenutog tastera za zadnje strane.

Broj slika	
rezolucija	koji staje na disketu
640x480	30
1024x768	10
1280x960	6

Film	
rezolucija	koliko sekundi staje na disketu
320x240	15
160x112	60

Mavica poseduje i video izlaz, pa je možete priključiti na TV i gledati filmove na njemu, ili možda priključiti na video i snimati filmove na kasetu. **Mavica FD-85** se strujom napaja pomoću infoLithium baterije koja omogućava od 85 do 150 minuta rada u zavisnosti od režima u kome se koristi. Radi većeg komfora pri radu preporučljivo je kupiti dodatnu bateriju duplo većeg kapaciteta, jer sa njom **Mavica** može praktično ceo dan da preživi bez punjenja baterije. Aparat snima slike u .jpg formatu, a na disketu se pored slika snima i .html fajl u kome su indeksirane slike na disketi. Filmovi se snimaju u .mpeg formatu.

Neko će se možda zapitati zašto *Sony* ne koristi flash memoriju kao i svi ostali. Kao prvo, skoro svaki računar ima flopi drajv i nije potrebno imati nikakve kablove i dodatni softver da biste pogledati slike. Takođe, diskete su mnogo jeftinije od flash memorije. Za one koji baš hoće da koriste flash memoriju *Sony* je napravio adapter koji omogućava njeno korišćenje. On spada u dodatnu opremu, a kao dodatke možete nabaviti i veću bateriju, stativ, objektive i filtere, punjače za baterije...

Uz **Mavicu** dobijate odlično uputstvo na desetak jezika koje će vas do detalja upoznati sa ovim aparatom. Dobijate i programe Photo Suite 8.0 i VideoWave SE+ firme *MGI*, koji služe za obradu slika odnosno filmova. Korišćenjem **Mavice** došli smo do zaključka da su se digitalni foto aparati jako približili običnim. Kvalitet slika je veoma dobar i može se koristiti u poluprofesionalne primene. Niste više ograničeni kapacitetom filma, a odmah imate i uvid u to šta ste slikali i kako je slika uspela. Takođe, od snimljenih slika možete napraviti fotografije. Izrada fotografija iz .jpg slika je nešto skuplja od običnih, ali vi birate samo one najbolje fotografije i njih izrađujete. Jedini problem je što su digitalni foto aparati još uvek jako skupi, ali tako je uvek sa novim tehnologijama.

Druženje sa **Mavicom MD-85** je bilo više nego prijatno. Verujem da bi svako ko je proba poželeo da je ima. Tu je i najveći problem, jer ovaj foto aparat košta koliko i neki prosečan računar (u EU košta 1600 DEM). Ostaje da čekamo da digitalni foto aparati svojim neprestanim napredovanjem dobiju još više vlasnika čime će im pasti cena i tako postati dostupni širem krugu ljudi.z

CENTRA 3078blue

Moderan dizajn i izvrsne performanse po pristupačnoj ceni

Procesor:	Intel Celeron 500MHz
RAM:	64MB SDRAM PC100
Hard disk:	10.2GB Fireball LB
VGA:	Intel 810

- **Microstar 6178M w/1MB**
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- 15" dtk DE-556BA monitor
- Analog Devices 3D Max sound
- 56K V.90 modem
- PowerMax 60/2 Teac
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1390

CENTRA 3034pro

Atraktivan računar za SOHO okru□enje nove generacije

Procesor:	Intel Celeron II 566MHz
RAM:	64MB SDRAM PC100
Hard disk:	10.2GB Fireball LB
VGA:	Intel 815M

- **Microstar 6334Pro Intel 815**
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- 15" dtk DE-556BA monitor
- ICH sound on board
- Micronet 56K V.90 modem
- PowerMax 60/2 Teac
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- Logitech Wheel PS/2 + pad

1500

CENTRA 3063master

Multimedijalan PC, sa Voodoo 3DFX grafičkom kartom spreman za igru

Procesor:	Intel Celeron 500MHz
RAM:	64MB SDRAM PC-100
Hard disk:	15GB Fireball UDMA66
VGA:	TNT2Pro 32MB TV-out

- **Microstar BX Master UDMA66**
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- 15" dtk DE-556BA monitor
- ASound 32bit PCI
- Micronet 56K V.90 modem
- PowerMax 60/2 Teac
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1730

CENTRA Line Komponente

HDD 7.5GB 8.9ms UDMA66 Fireball LC	175
HDD 15.0GB 8.9ms UDMA66 Fireball LC	200
HDD 20.4GB 8.9ms UDMA66 Fireball LC	230
HDD 10.2GB 8ms UDMA66 Fireball LM	250
HDD 20.0GB 8ms UDMA66 Fireball LM	325
Pentium II Celeron 500MHz PPGA	230
Pentium II Celeron2 566MHz PPGA	250
Pentium III (512kB) 500MHz **Box**	340
Pentium III Coppermine 667MHz FCPGA	450
AMD K7 Duron 600MHz	210
HP DeskJet 610C	210
HP DeskJet 840C USB	310
Genius ViVid Pro II USB 600dpi 36bit	160
Genius HR6 USB 600dpi w/film ad. 48bit	200
15" DD-556BA NI LR Digital MPR2	325
15" DD-570KAT TCO95	360
17" DE-770KAW TCO99 .27 dpi	470
19" DE-995LCW TCO99 .25 dpi 96KHz	750
ctx 15" Value PL5A 69KHz MPRII	310
ctx 17" Flat Scr. PR711F 96KHz USB	750
ctx 21" Flat Scr. PR1400F 125KHz USB	2150

MS-6178M Intel 810 w/1MB on board	200
MS-6334 PRO Intel 815pro	230
MS-6309 VIA 694 w/sound UDMA66	240
MS-6321 VIA 694 ATA100 dual CPU	440
MS-6330 for AMD SocketA K7T Pro	290
MS BX MASTER UDMA66	260
MS-8808 TNT2 M64 16MB	140
MS-8808 TNT2 M64 32MB TV-out	215
MS-8806 TNT2 Pro 16MB	190
MS-8815 GeForce2 MX 32MB **HIT!!!**	310
TEAC PowerMax 60/2	20
TEAC PowerMax 280/2	60
TEAC PowerMax 500/2	120
CTX CD 50x	95
CTX DVD 10x/40x Region Free	270
TEAC CD 40x CD-540E	95
TEAC CD Rewriter IDE 4x/4x/32x OEM	350
3dfx Voodoo3 1000 8MB	125
3dfx Voodoo3 2000 16MB	200
3dfx Voodoo3 3000 TVout 16MB	260
3dfx Voodoo3 3500 TV tuner 16MB	450

Boje za vaše štampaèe

Durmitorska 16
radnim danima
od 9 do 17
subotom
od 10 do 15
011. 36 19 242,
36 19 243,
36 18 692,
64 64 14

uvek u centru pažnje! | ist computers p rodaja računarske opreme 0 11/306.55.60, 3610.498 h ttp://www.list.co.yu/